Linux Caixa Mágica

Versão 18

http://www.caixamagica.pt

Maio 2012 – Versão 1.1

Ficha técnica:

Título: Caixa Mágica 18 Versão 1.1

Autores: Cláudio Reis, Daniel Batalha, Flávio Moringa, João Carreira, Luís Medinas, Pedro Fragoso, Paulo Trezentos, Ricardo Teixeira.

Caixa Mágica, Lisboa 2012

Índice

1.Breve Introdução ao Linux....8
1.1Linux....8
1.2GNU....8
1.3FSF....9
2.Como Instalar o Linux Caixa Mágica 18....10
2.1Obter o Linux Caixa Mágica 18....10
2.2Gravar a Imagem....12
2.2.1Gravar uma imagem num CD/DVD....12
2.2.2Gravar um Live CD num cartão de memória / pen usb....15
2.3Instalação do Linux Caixa Mágica 18....18
Arranque do Instalador....18
3.Primeira Utilização....29
3.1Conceitos Fundamentais....29
3.1.1Utilizador e Super Utilizador....29
3.2Entrar no Sistema (Login)....30
3.2.1Login em modo de texto....30
3.2.2Login em modo gráfico....31
3.3Adicionar/Remover Utilizadores....32
4.Gestor de Janelas....38
4.1Ergonomia e principais elementos de utilização....38
4.1.1Ambiente de Trabalho....39
4.1.2Barra de Ferramentas....39
4.1.3Relógio Digital (Data / Hora)....42
4.2Manusear Janelas de Trabalho....43
4.3Teclas importantes....44
4.4Configuração do Ambiente de Trabalho....46
4.4.1Aparência....46
4.4.2Protecção de Ecrã....50
4.4.3Rato....51
5.Gestor de Ficheiros – Dolphin....53
5.1Cria Directorias (Pastas)....54
5.2Remover Directorias e Ficheiros....55
5.3Copiar / Colar Ficheiros ou Directorias....56
5.4Pesquisar Ficheiros ou Directorias....57
5.5Compactar / Descompactar Ficheiros....58
5.6Processos....60
5.7CD's / DVD's e Dispositivos Móveis....61
6.Principais Aplicações....62
6.1Gravador de discos CD / DVD....62
6.1.1Como gravar um CD de Áudio....64
6.1.2Como criar um CD / DVD de Dados....65
6.1.3Como gravar uma imagem de CD / DVD....66
6.1.4Como copiar CDs / DVDs....68
6.1.5Como apagar um disco regravável....68
6.2Reprodutor de Vídeo....70
6.2.1Como visualizar um ficheiro de vídeo....70
6.2.2Como visualizar um video através de um DVD....71
6.3Reprodutor de Áudio....71
6.3.1Como ouvir um CD de Áudio....72
6.3.2Como ouvir ficheiros MP3....73

6.4Gestor de fotos....73
6.5Correio Electrónico....74
6.6Escritório....76
6.6.1Aplicação de Apresentações....76
6.6.2Folha de Cálculo....77
6.6.3Processador de Texto....78
6.6.4Desenho Vectorial....80
6.7Mozilla Firefox - Navegador de Internet....82
7.Instalação e Actualização de Software....84
7.1Instalação de Software em Modo Gráfico....84
7.2Remover Software em Modo Gráfico....86
7.3Actualização de Software....86
8.Glossário....90
9.Licença Pública Creative Commons....91

Índice de Figuras

Figura 2.1: Escolha da versão....10
Figura 2.2: Download....11
Figura 2.3: Guardar .ISO de Caixa Mágica 18....11
Figura 2.4: Transferência de Caixa Mágica 18....12
Figura 2.5: Disco DVD-ROM....12
Figura 2.6: Imagem Caixa Mágica 18....13
Figura 2.7: Página inicial K3b....13
Figura 2.8: Gravar a Imagem – K3b....14
Figura 2.9: Gravação a Imagem – K3b....15
Figura 2.10: Abrir o Criador de Disco de Arranque....16
Figura 2.11: Layout do Criador de Disco de Arranque....16
Figura 2.12: Criador de Disco de Arranque - Abrir....17
Figura 2.13: Criador de Disco de Arranque – Apagar Disco....17
Figura 2.14: Criador de Disco de Arranque – Aviso....17
Figura 2.15: Primeira imagem Caixa Mágica 18 – KDE....19
Figura 2.16: Boas-vindas do Caixa Mágica 18....20
Figura 2.17: Preparar para instalar o Caixa Mágica 18....21
Figura 2.18: Escolher o espaço no disco automaticamente....21
Figura 2.19: Utilizar o Disco Inteiro....22
Figura 2.20: Instalação Manual....23
Figura 2.21: Editar as partições....23
Figura 2.22: Edit Partition....24
Figura 2.23: Edit Partition – Mensagem de aviso....24
Figura 2.24: Preparar as partições....25
Figura 2.25: Create Partition....25
Figura 2.26: Preparar as partições – Instalar Agora....26
Figura 2.27: Qual é a sua localização?....26
Figura 2.28: Disposição do teclado....27
Figura 2.29: Quem é você?....28
Figura 2.30: Instalar....28
Figura 2.31: Instalação completa....29
Figura 3.1: Login em modo de texto....31
Figura 3.2: Login em modo gráfico....32
Figura 3.3: Configuração - Configuração do Sistema....32
Figura 3.4: Janela Configuração do Sistema....33
Figura 3.5: Gestão de Utilizadores....33
Figura 3.6: New User Account....34
Figura 3.7: Privileges and Groups....35
Figura 3.8: Password/Security....35
Figura 3.9: Gestão de Utilizadores – Novo user....36
3.10: Modifying user Account....36
Figura 3.11: Gestão de Utilizadores – User modificado....37
Figura 3.12: Delete User Account....37
Figura 4.1: Ecrã inicial....38
Figura 4.2: Área de Trabalho....39
Figura 4.3: Barra de Ferramentas....39
Figura 4.4: Barra de Ferramentas (lado esquerdo)....40
Figura 4.5: Barra de Ferramentas (lado direito)....40
Figura 4.6: Desbloquear os Elementos....41
Figura 4.7: Barra do painel....41

Figura 4.8: Barra do painel – Adicionar Elementos....41
Figura 4.9: Bloquear os Elementos....41
Figura 4.10: Bloquear os Elementos....42
Figura 4.11: Bloquear os Elementos....43
Figura 4.12: Menu de janelas....43
Figura 4.13: Terminar sessão....44
Figura 4.14: Actividade do Sistema....45
Figura 4.15: Actividade do Sistema....45
Figura 4.16: Alternar entre aplicações....46
Figura 4.17: Configuração do Sistema....47
Figura 4.18: Estilo - Configuração do Sistema....47
Figura 4.19: Cores - Configuração do Sistema....48
Figura 4.20: Ícones - Configuração do Sistema....49
Figura 4.21: Tipos de Letra - Configuração do Sistema....49
Figura 4.22: Configuração do Sistema....50
Figura 4.23: Protector do Ecrã - Configuração do Sistema....51
Figura 4.24: Configuração do Sistema....51
Figura 4.25: Rato - Configuração do Sistema....52
Figura 5.1: Menu Kickoff....53
Figura 5.2: Gestor de Ficheiros – Dolphin....54
Figura 5.3: Criar uma pasta....54
Figura 5.4: Criar uma pasta – nome....55
Figura 5.5: Remover uma pasta....55
Figura 5.6: Dividir – Dolphin....56
Figura 5.7: Dividir – Dolphin....56
Figura 5.8: Procurar – Dolphin....57
Figura 5.9: Procurar – Dolphin....58
Figura 5.10: Comprimir....59
Figura 5.11: Comprimir para um Pacote - Ark....59
Figura 5.12: Extrair....60
Figura 5.13: Vigilante do Sistema....61
Figura 5.14: Dispositivos Disponíveis....61
Figura 6.1: Gravação de Discos....62
Figura 6.2: Janela inicial do K3b....63
Figura 6.3: K3b – O criador de CDs e DVDs - Gravação....63
Figura 6.4: K3b – Projecto de CD de áudio....64
Figura 6.5: K3b – Projecto de CD de áudio – Gravar o Disco....65
Figura 6.6: K3b – Projecto de dados....65
Figura 6.7: K3b – Projecto de dados – Gravar o disco....66
Figura 6.8: K3b – O criador de CDs e DVDs....67
Figura 6.9: K3b – Gravar uma imagem....67
Figura 6.10: K3b – Cópia de Disco....68
Figura 6.11: K3b – Formatar/Limpar o Disco Regravável....69
Figura 6.12: K3b – Formatar e Apagar....69
Figura 6.13: KickOff – Leitor de vídeo....70
Figura 6.14: Dragon Player....71
Figura 6.15: Amarok....72
Figura 6.16: Amarok na barra de ferramentas....72
Figura 6.17: Gwenview - KickOff....73
Figura 6.18: Gwenview....74
Figura 6.19: Kontact – KickOff....75
Figura 6.20: Kontact – Assistente de Contas....75
Figura 6.21: Apresentação de diapositivos - LibreOffice Impress....77
Figura 6.22: Folha de Cálculo - LibreOffice Calc....78

Figura 6.23: Processador de Texto - LibreOffice Writer.....79
Figura 6.24: Desenho Vectorial - LibreOffice Draw.....81
Figura 6.25: Navegador Web - Mozilla Firefox.....82
Figura 7.1: Gestor de Aplicações - Muon.....84
Figura 7.2: Instalar - Muon.....85
Figura 7.3: Aplicações instaladas - Muon.....86
Figura 7.4: KickOff - Gestor de Pacotes.....87
Figura 7.5: Gestor de Pacotes - Muon.....87
Figura 7.6: Gestor de Pacotes - Muon.....88
Figura 7.7: Actualização completa - Muon.....88

1. Breve Introdução ao Linux

O núcleo Linux foi, originalmente, escrito por Linus Benedict Torvalds do Departamento de Ciência da Computação da Universidade de Helsinki, Finlândia, com a ajuda de vários programadores voluntários através da Usenet (uma espécie de sistema de listas de discussão existente desde os primórdios da Internet).

O Linux foi criado como um projecto de Linus, inicialmente foi desenvolvido para ser um clone para PC/x86 do sistema Unix. Em 1991, o seu projecto foi lançado com uma mensagem para a Usenet ao qual o autor disponibilizou-se para divulgar o código-fonte, onde precisou da ajuda de alguns programadores.

Inicialmente Torvalds recebia ajuda de hackers do Minix, outro clone de Unix para PC/x86, mas hoje recebe colaborações de milhares de programadores de todo o mundo.

1.1 Linux

É um Kernel clonado do Unix para computadores pessoais com suporte para multitarefa e multiutilizador, um ambiente gráfico X11 Windows, rede TCP/IP, etc...

O Linux oferece-nos os serviços básicos de escalonamento de processos, memória virtual, gerir arquivos e dispositivos de Input/Output (entrada/saída de dados). Oferece-nos também um ambiente completo de trabalho e desenvolvimento incluindo compiladores, editores, interfaces gráficas, processadores de texto, jogos, browsers, entre outras coisas. Este software é muito usado para gerir registos, telecomunicações, estações de trabalho, ensino de programação e desenvolvimento de sistemas operativos e muito mais.

1.2 GNU

Foi concebido como um sistema operacional livre, criado com o objectivo dos utilizadores de software terem mais liberdade e não ficarem limitados às licenças proprietárias criadas por empresas, tento assim acesso ao código fonte e liberdade de o modificar.

A GNU denominada por, GNU is Not Unix, inclui o software GNU como o gcc, glibc, coreutils, TeX e etc...

1.3 FSF

Free Software Foundation que em português é Fundação para o Software Livre, organização que sem fim lucrativos, foi fundada em 1985 por Richard Stallman.

A FSF tem como principal objectivo eliminar as restrições sobre as cópias, redistribuição, o estudo e a modificação de software, dedica-se também aos aspectos legais e estruturais da comunidade do Software livre.

As suas actuais atribuições são: aperfeiçoar licenças de software e documentação (GPL - General Public License e GFDL - GNU Free Documentation License,), desenvolver um programa legal dos direitos sobre a autoria dos programas criados com as licenças, catalogar e disponibilizar um serviço com os softwares livres desenvolvidos (Free Software Directory) e de contribuir com a definição de software livre.

2. Como Instalar o Linux Caixa Mágica 18

2.1 Obter o Linux Caixa Mágica 18

Se ainda não possui a sua cópia do Caixa Mágica 18 pode facilmente fazer o download de uma no site oficial na página de downloads através do seguinte endereço:

http://www.caixamagica.pt/pag/b_down00.php

Na referida página, escolha a versão Linux Caixa Mágica 18 KDE, pois este manual é especialmente dirigido para os utilizadores da versão KDE, apesar de poder fazer também o download das versões Gnome e LXDE. Se tiver mais do que 3GB de memória RAM no seu computador e um processador 64bits, é recomendado instalar a versão 64bits, independentemente de ser KDE ou não. Depois de escolher a versão clique em ***"Avançar"***.

Figura 2.1: Escolha da versão

Depois de clicar em ***"Avançar"*** deverá clicar no botão ***"Começar download"***:

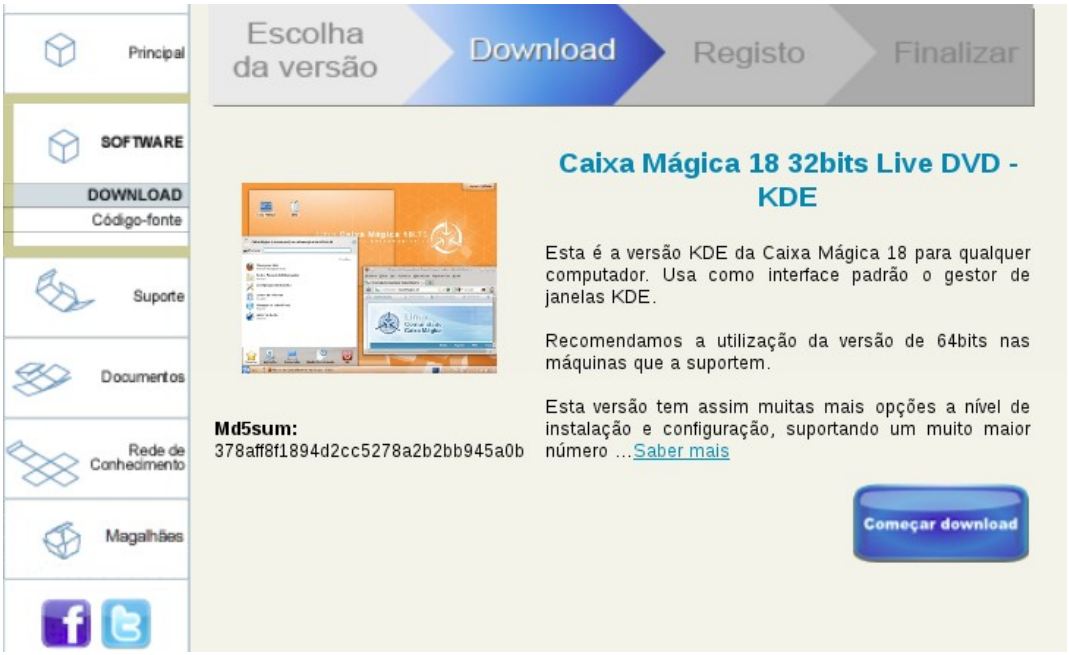

Principal
SOFTWARE
DOWNLOAD
Código-fonte
Suporte
Documentos
Rede de Conhecimento
Magalhães
Escolha da versão
Download
Registo
Finalizar
Caixa Mágica 18 32bits Live DVD - KDE
Esta é a versão KDE da Caixa Mágica 18 para qualquer computador. Usa como interface padrão o gestor de janelas KDE.
Recomendamos a utilização da versão de 64bits nas máquinas que a suportem.
Esta versão tem assim muitas mais opções a nível de instalação e configuração, suportando um muito maior número ...Saber mais
Md5sum:
378aff8f1894d2cc5278a2b2bb945a0b
Começar download

Figura 2.2: Download

Assim que a próxima página acabar de carregar, irá surgir também a janela de download onde deve escolher a opção gravar ficheiro e clicar em ***"Ok"*** para dar início à transferência. Se estiver a utilizar o *Mozilla Firefox* como browser, o seu download irá ser feito, por predefinição, para a pasta *Transferências*.

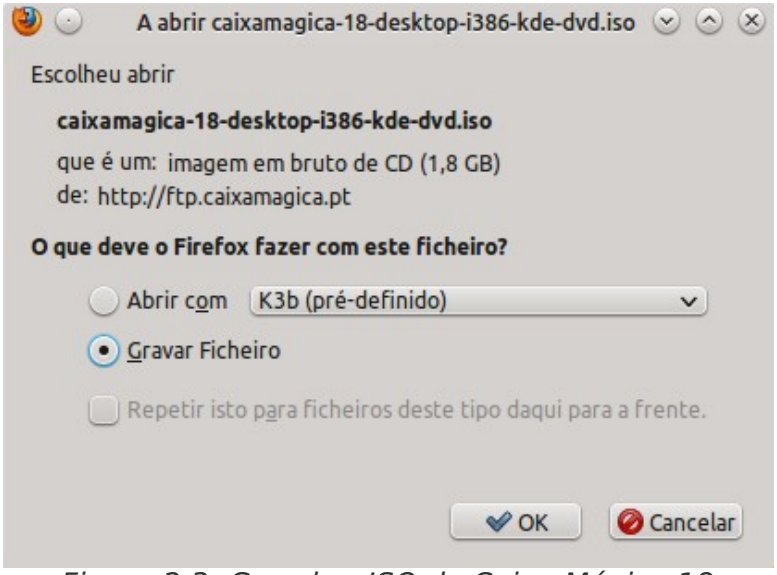


Figura 2.3: Guardar .ISO de Caixa Mágica 18

A janela de transferências surge no ecrã e mostra-nos quanto irá demorar o download.

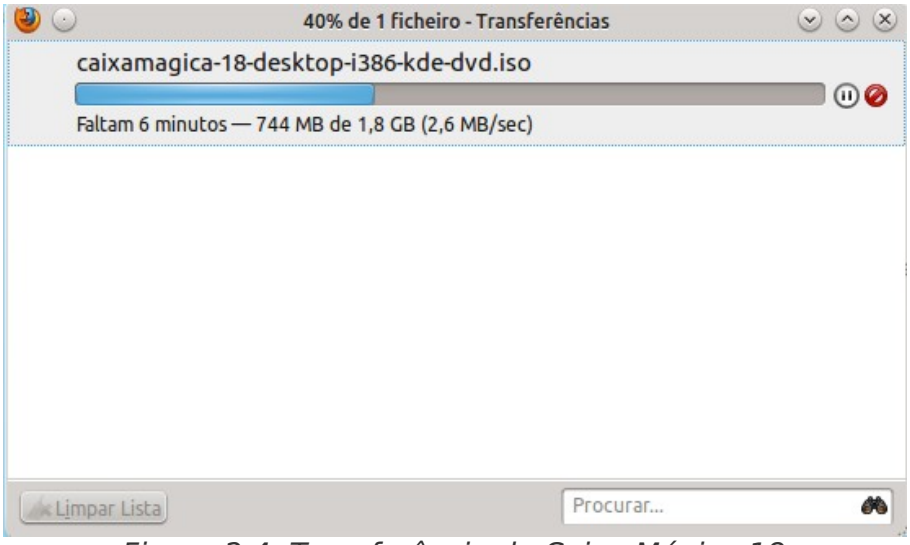

40% de 1 ficheiro - Transferências
caixamagica-18-desktop-i386-kde-dvd.iso
Faltam 6 minutos — 744 MB de 1,8 GB (2,6 MB/sec)
Limpar Lista
Procurar...

Figura 2.4: Transferência de Caixa Mágica 18

2.2 Gravar a Imagem

2.2.1 Gravar uma imagem num CD/DVD

Uma imagem de um CD/DVD é uma cópia de todo o conteúdo do mesmo, sendo o formato mais utilizado o ISO-9660. Por exemplo, a versão para download disponibilizada no sítio da Caixa Mágica é um arquivo do tipo ISO, com o nome “caixamagica-18-desktop-i386-kde-dvd.iso”.

Para gravar uma imagem ISO com Linux Caixa Mágica no ambiente gráfico KDE, como por exemplo a imagem “caixamagica-18-desktop-i386-kde-dvd.iso”, basta efectuar os seguintes passos:

-Insira um CD ou DVD na drive de discos CD/DVD, e aparecerá uma janela no canto inferior direito do seu ecrã onde poderá facilmente escolher abrir o programa *K3b* para gravar o seu DVD.

Figura 2.5: Disco DVD-ROM

Ou então pode procurar a imagem que descarregou do nosso site e clique em cima dela para que o computador abra o seu software de gravação de CD/DVDs. Por predefnição o Caixa Mágica 18 irá abrir o *K3b*.

Figura 2.6: Imagem Caixa Mágica 18

No *K3b* pode, facilmente gravar um DVD executando os seguintes passos:

1. Se clicou directamente na imagem, passe para o passo 2.2.
   Se abriu o programa *K3b* deve clicar em **"Ferramentas"** → **"Gravar uma imagem..."**;

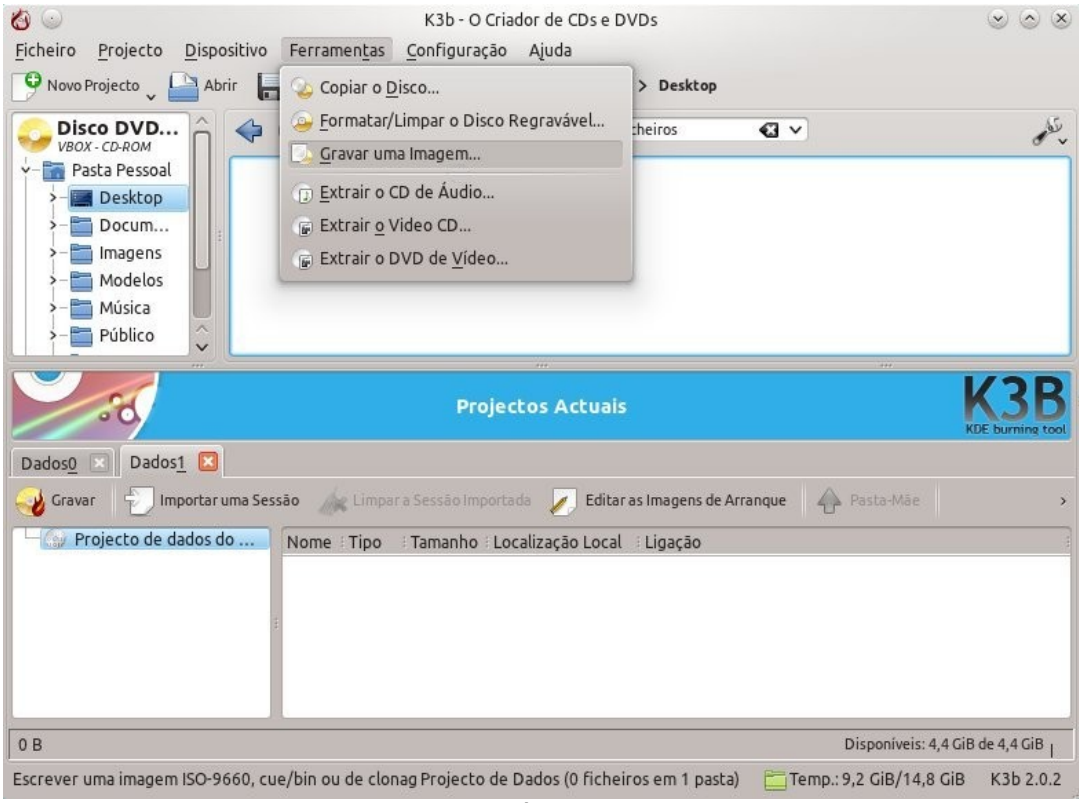


Figura 2.7: Página inicial K3b

2. Deverá ter no seu ecrã a janela “Gravar a imagem – K3b”,

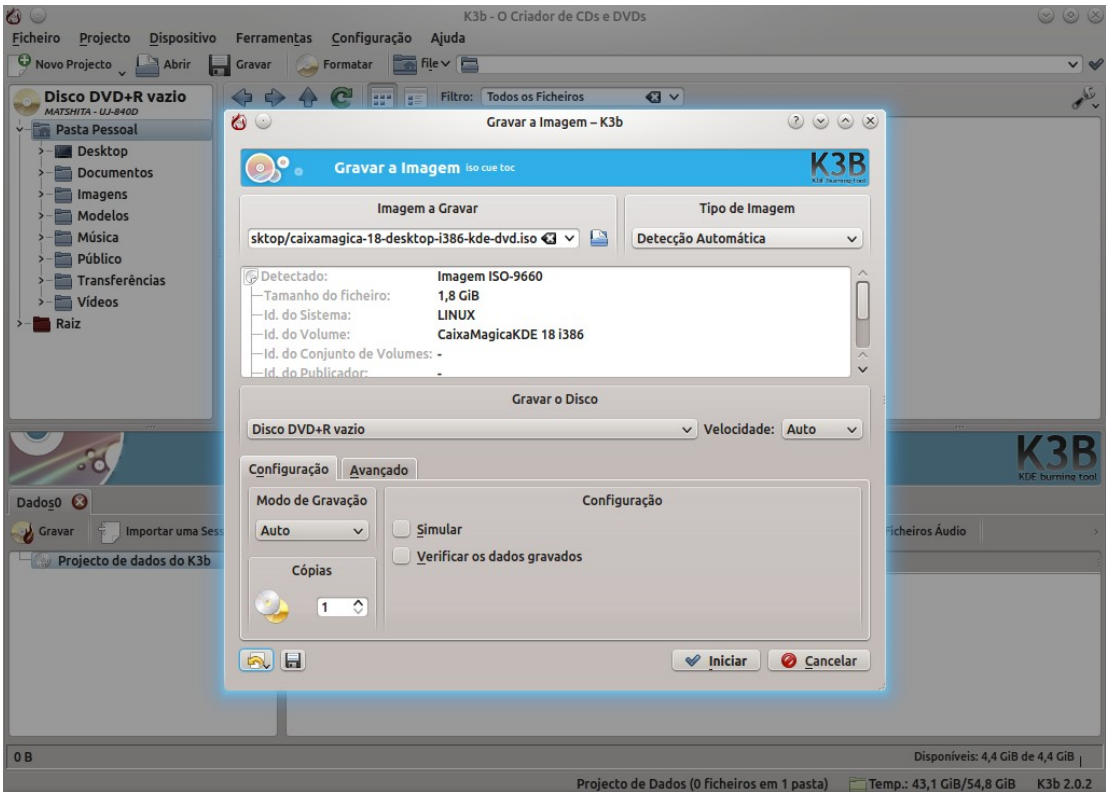


Figura 2.8: Gravar a Imagem – K3b

2.1. Procure e escolha a imagem do Caixa Mágica 18;

2.2. Escolha o CD/DVD para onde quer gravar o conteúdo da imagem;

2.3. Opcionalmente, defina a velocidade de gravação (uma gravação mais lenta tem menos probabilidade de corromper ficheiros e por sua vez uma gravação mais rápida tem maior probabilidade de existirem erros);

2.4. Clique em ***“Iniciar”***.

Se surgir uma janela com o nome "**Configuração das Janelas de Acções"**, clique em ***"Configuração por Omissão"***.

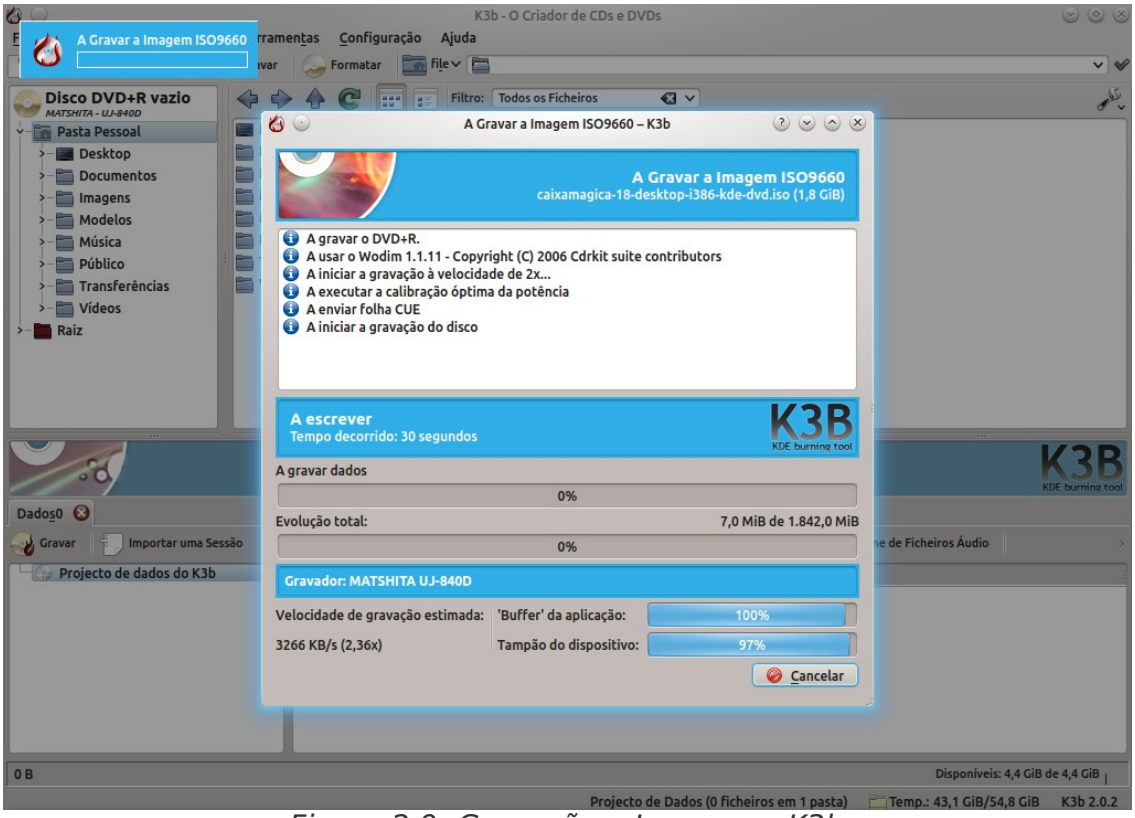


Figura 2.9: Gravação a Imagem – K3b

Assim que o download terminar, poderá ver a palavra **"Sucesso"** na janela gravação e a porta do seu leitor de CD/DVD irá abrir.

Para ter a certeza de que gravou o conteúdo da imagem e não o ficheiro ISO, basta abrir um gestor de ficheiros como o *Dolphin* e abrir o CD/DVD. Se este tiver vários ficheiros e pastas, então foi correctamente gravado. Por outro lado, se apenas encontrar o ficheiro *.ISO* dentro do DVD, significa que apenas gravou o ficheiro *.ISO* e não os seus conteúdos, assim consequentemente terá que realizar uma nova gravação.

2.2.2 Gravar um Live CD num cartão de memória / pen usb

Para gravar um Live CD facilmente, pode utilizar o a ***"Criador de Disco de Arranque"*** Caixa Mágica. Este software pode ser utilizado tanto no Linux como no Windows e é uma aplicação fácil e rápida para gravar uma imagem de formato *.ISO* numa pen USB.

Para gravar um Live CD num cartão de memória ou Pen USB, no KDE, comece por:

Abrir o Criador de Disco de Arranque clicando em **KickOff → Aplicações → Sistema → Criador de Disco de Arranque**

Figura 2.10: Abrir o Criador de Disco de Arranque

Quando a janela do programa abrir, clique no botão ***"Outro..."***

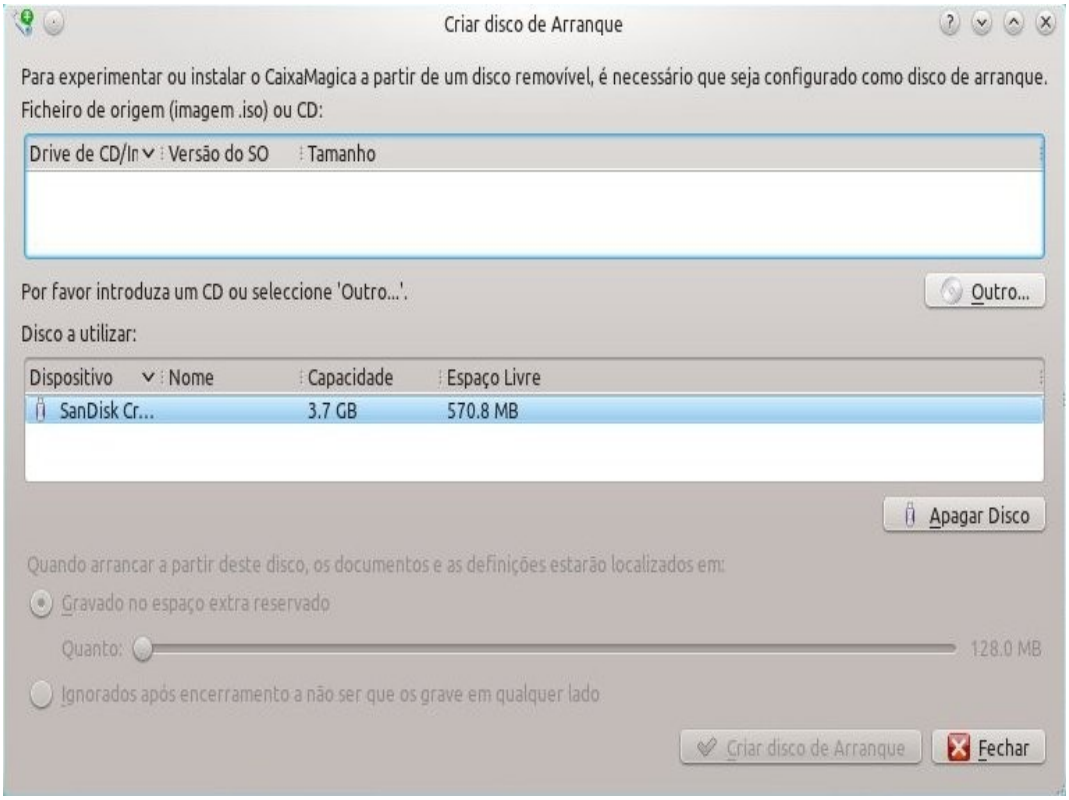

Criar disco de Arranque
Para experimentar ou instalar o CaixaMagica a partir de um disco removível, é necessário que seja configurado como disco de arranque.
Ficheiro de origem (imagem .iso) ou CD:
Drive de CD/In
Versão do SO
Tamanho
Por favor introduza um CD ou seleccione 'Outro...'.
Outro...
Disco a utilizar:
Dispositivo
Nome
Capacidade
Espaço Livre
SanDisk Cr...
3.7 GB
570.8 MB
Apagar Disco
Quando arrancar a partir deste disco, os documentos e as definições estarão localizados em:
Gravado no espaço extra reservado
Quanto:
128.0 MB
Ignorados após encerramento a não ser que os grave em qualquer lado
Criar disco de Arranque
Fechar

Figura 2.11: Layout do Criador de Disco de Arranque

Encontre o ficheiro *.ISO* que descarregou do site, seleccione e clique em ***"Abrir".***

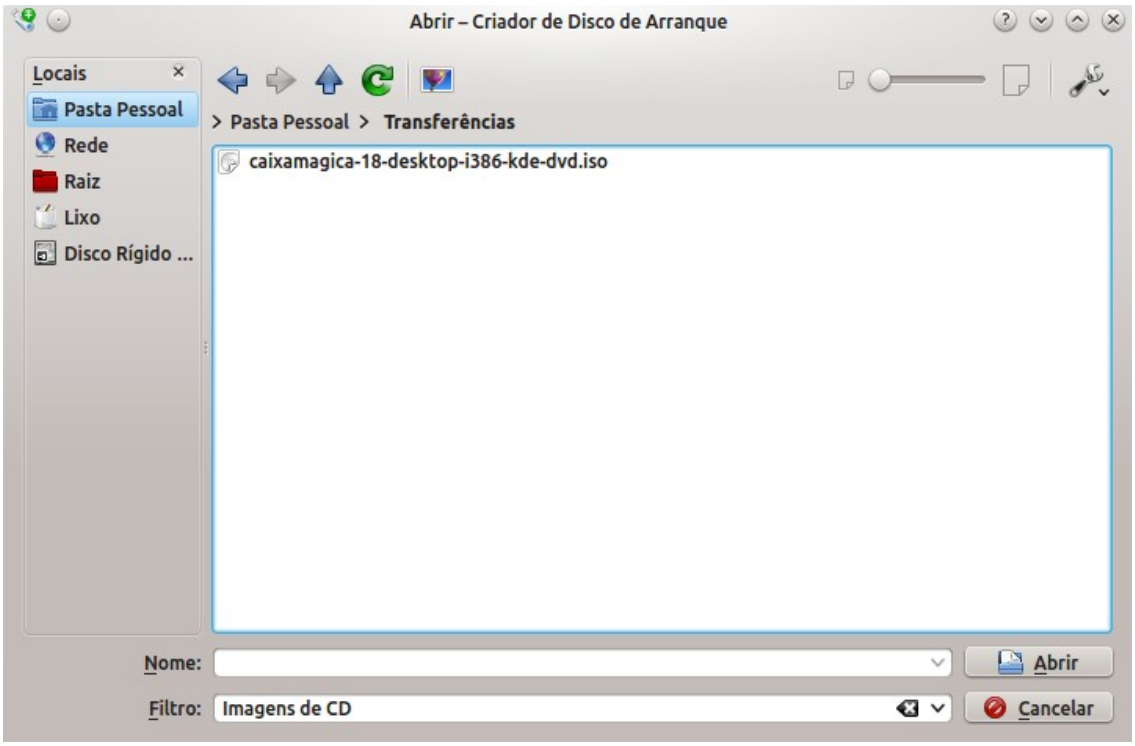


Figura 2.12: Criador de Disco de Arranque - Abrir

O próximo passo é inserir o seu cartão de memória ou PEN drive no computador e escolher o mesmo no campo por baixo do texto **"Disco a utilizar"**, e depois clicar em ***"Apagar Disco".*** Isto vai formatar a sua PEN drive ou cartão de memória.

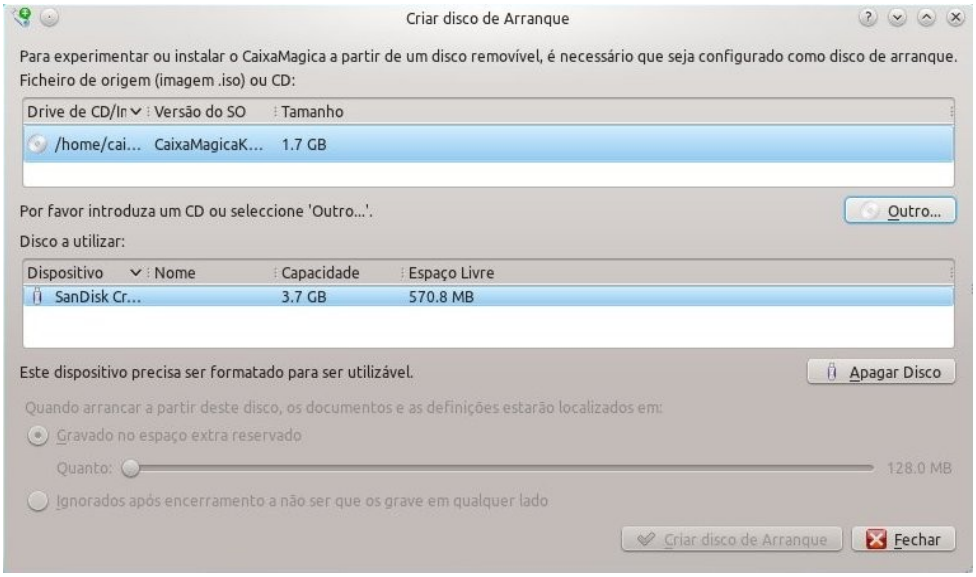

Criar disco de Arranque
Para experimentar ou instalar o CaixaMagica a partir de um disco removível, é necessário que seja configurado como disco de arranque.
Ficheiro de origem (imagem .iso) ou CD:
Drive de CD/In
Versão do SO
Tamanho
/home/cai...
CaixaMagicaK...
1.7 GB
Por favor introduza um CD ou seleccione 'Outro...'.
Outro...
Disco a utilizar:
Dispositivo
Nome
Capacidade
Espaço Livre
SanDisk Cr...
3.7 GB
570.8 MB
Este dispositivo precisa ser formatado para ser utilizável.
Apagar Disco
Quando arrancar a partir deste disco, os documentos e as definições estarão localizados em:
Gravado no espaço extra reservado
Quanto:
128.0 MB
Ignorados após encerramento a não ser que os grave em qualquer lado
Criar disco de Arranque
Fechar

Figura 2.13: Criador de Disco de Arranque – Apagar Disco

Clique em ***"Sim"*** quando perguntar se tem a certeza que quer apagar o disco.
A operação pode levar alguns minutos.

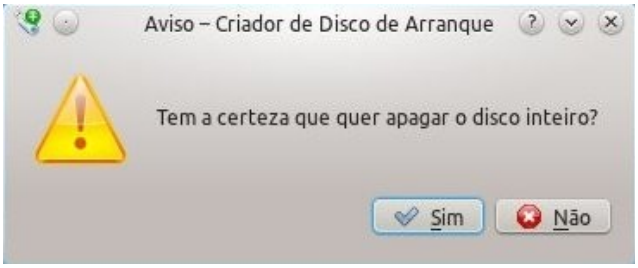


Figura 2.14: Criador de Disco de Arranque – Aviso

Assim que a formatação terminar, será notificado e poderá clicar no opção ***"Criar Disco de Arranque"***.

2.3 Instalação do Linux Caixa Mágica 18

Arranque do Instalador

Para instalar a Caixa Mágica deverá ter em sua posse:

- Um computador com leitor de DVD ou porta USB (requisito obrigatório);
- O DVD ou PEN com LiveCD do Linux Caixa Mágica 18 (requisito obrigatório);
- Este manual de instalação (requisito opcional).

1º- O primeiro passo é colocar o DVD no leitor de DVD do seu computador, ou a PEN na porta USB se pretender instalar pela PEN.
2º- Reinicie a sua máquina depois de o fazer.

A instalação da Caixa Mágica é feita através de um programa responsável por preparar e guiar o utilizador na instalação.

Saberá se o arranque foi bem sucedido se aparecer a seguinte imagem no ecrã:

Figura 2.15: Primeira imagem Caixa Mágica 18 – KDE

Se, por outro lado, esta imagem não aparecer e o computador arrancar com o sistema operativo usual / pedir que instale um sistema operativo, isso significa que uma de duas situações se verifica:

A primeira hipótese é o computador não estar configurado na sequência de arranque correcta para este caso.

A segunda possibilidade é a máquina não ter a capacidade de arrancar pelo DVD e/ou PEN. Nesse caso, teria que experimentar a instalação pela segunda opção (tentar o DVD se não foi possível a instalação por pen ou vice-versa).
Se a primeira possibilidade for o problema, pode facilmente corrigi-lo acedendo à BIOS.

A BIOS é essencilalmente o firmware da máquina, esta entre outras funções está encarregue de chamar o primeiro sistema operativo a ser executado. Muitas vezes a sequência de arranque está pré-definida da seguinte ordem: disquete, disco rígido, … . Isto é, numa primeira fase tenta arrancar pela disquete, e numa segunda fase, e apenas se a primeira falhar, arranca pelo disco rígido.

Neste caso, o que nos interessa é colocar esta sequência de modo que o leitor de DVD e/ou a PEN primeiro que o disco rígido e dos outros dispositivos. Isto porque é lá que se encontra o instalador da Caixa Mágica.

Instalação em modo gráfico:

A navegação no instalador gráfico é realizada de uma forma intuitiva. O ecrã de Boas-vindas, permite escolher a língua que pretende utilizar no seu Caixa Mágica 18. Escolha a que preferir e clique no botão ***"Instalar o CaixaMagicaKDE"***.

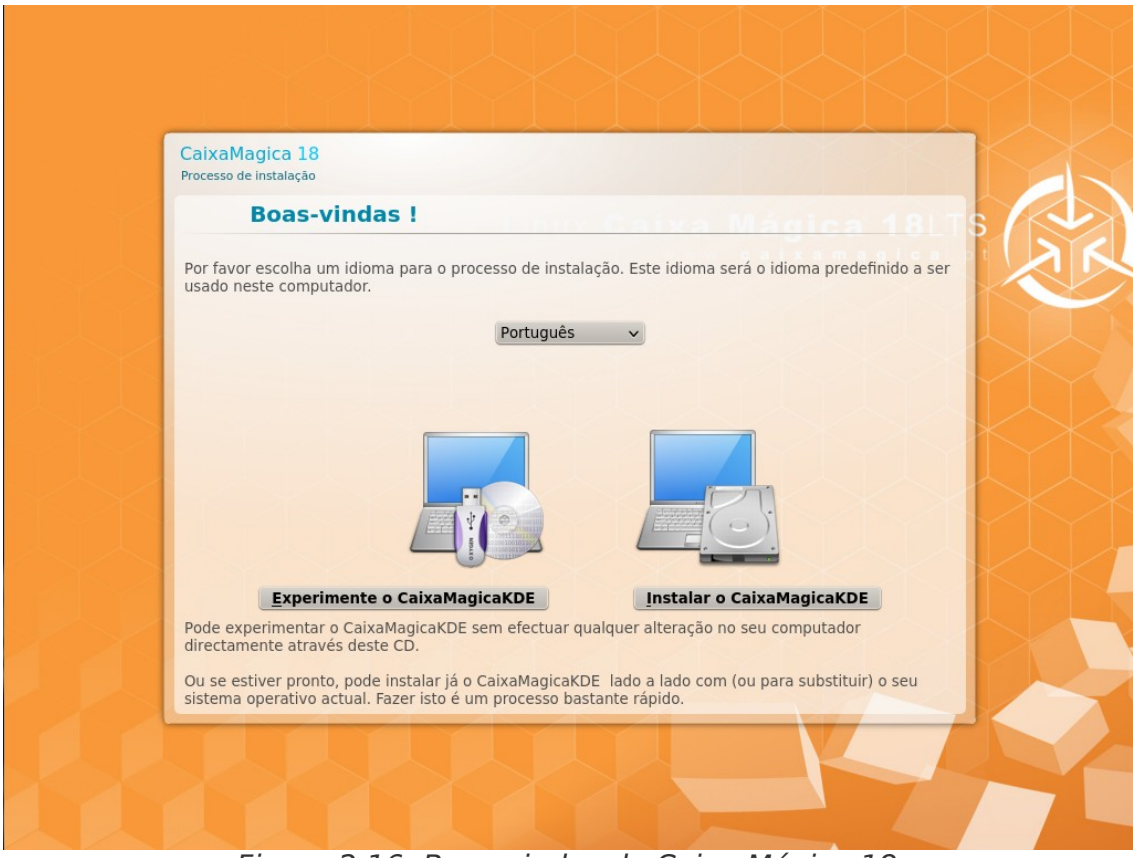

CaixaMagica 18
Processo de instalação
Boas-vindas !
Por favor escolha um idioma para o processo de instalação. Este idioma será o idioma predefinido a ser usado neste computador.
Português
Experimente o CaixaMagicaKDE
Instalar o CaixaMagicaKDE
Pode experimentar o CaixaMagicaKDE sem efectuar qualquer alteração no seu computador directamente através deste CD.
Ou se estiver pronto, pode instalar já o CaixaMagicaKDE lado a lado com (ou para substituir) o seu sistema operativo actual. Fazer isto é um processo bastante rápido.

Figura 2.16: Boas-vindas do Caixa Mágica 18

A janela seguinte mostra-nos um requisito mínimo obrigatório: o espaço necessário no disco rígido; e duas opções recomendadas: estar ligado a uma fonte de energia e estar ligado à Internet.

É altamente recomendado estar ligado a uma fonte de energia se estiver a utilizar um portátil, pois terá que recomeçar este processo se a máquina se desligar a meio da instalação. Por outro lado, só é necessária a ligação à Internet para que o instalador possa fazer o download de actualizações durante a instalação, o que não é obrigatório de forma alguma.

Se assim o desejar e tiver o computador ligado à Internet, seleccione **"Descarregar as actualizações durante a instalação"**. Caso contrário, clique apenas em ***"Continuar"***.

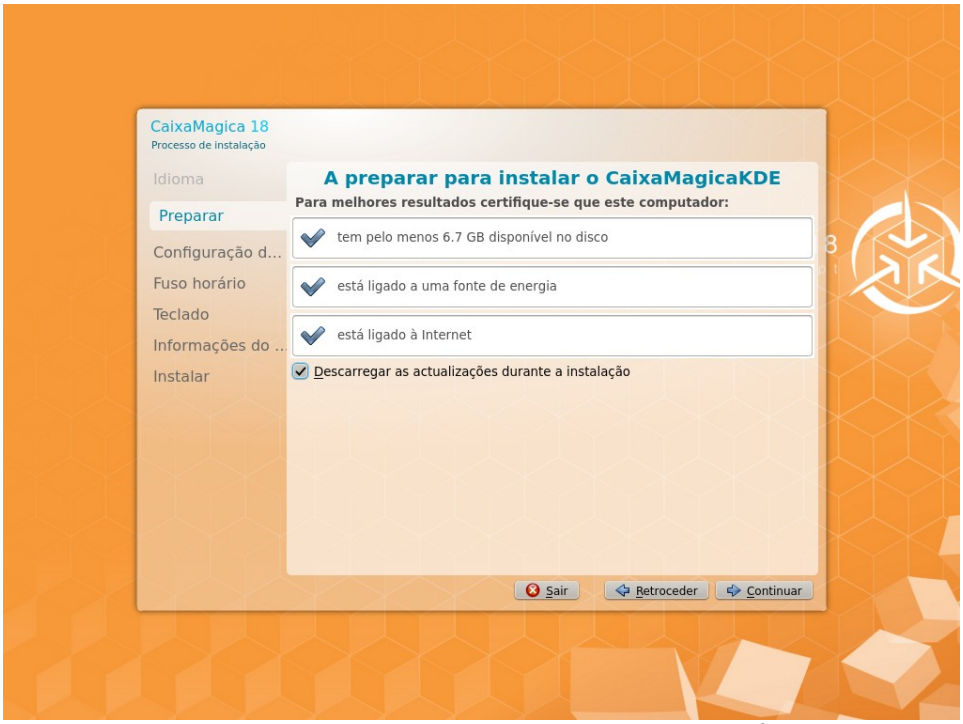


Figura 2.17: Preparar para instalar o Caixa Mágica 18

Na próxima janela pode escolher uma de duas opções - ou três, isto no caso de já ter um Sistema Operativo no seu computador:

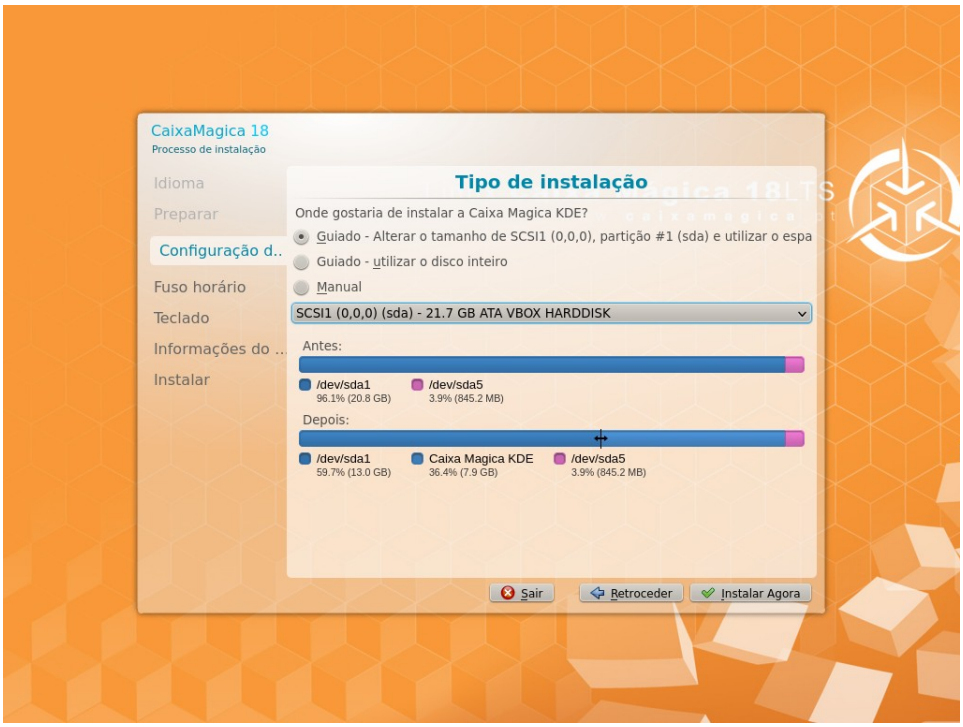


Figura 2.18: Escolher o espaço no disco automaticamente

Se já possuí outro sistema operativo que pretende manter, clique na opção “**Guiado – Alterar o tamanho de SCSI3 (0,0,0), partição #1 (sda) e utilizar o espaço”**, e o instalador irá criar uma partição para cada S.O automática e facilmente e então iniciar a instalação.

Mas se não possui nenhum sistema operativo ou quer substituir o que tem então pode optar por clicar em **“Guiado – Utilizar o disco inteiro”**.

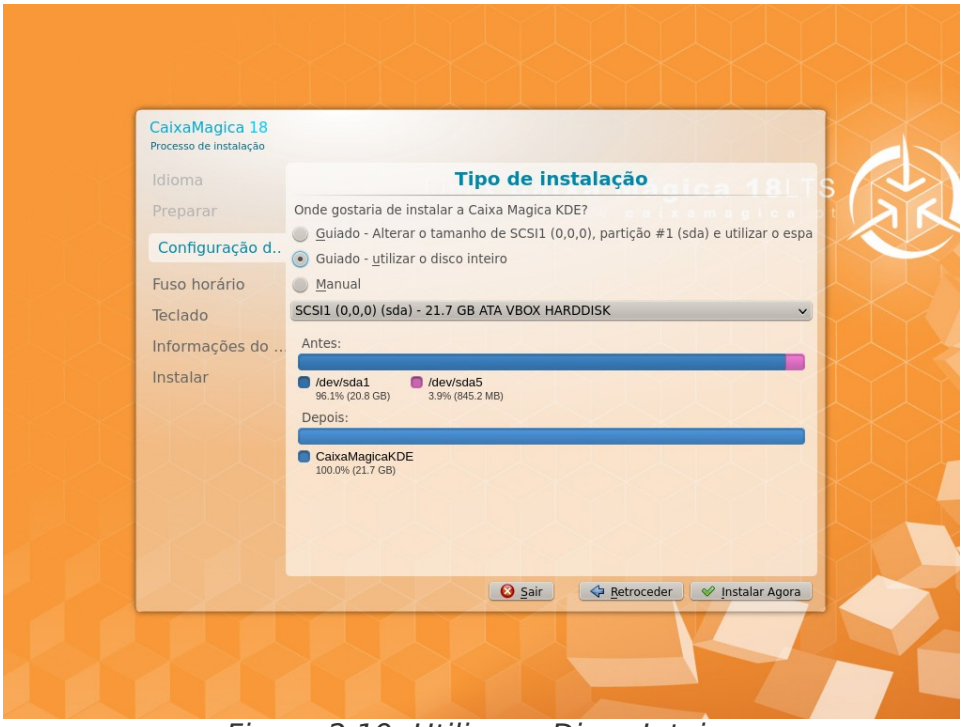


Figura 2.19: Utilizar o Disco Inteiro

Desta forma todos os dados, incluindo o sistema operativo, dentro do seu disco rígido serão eliminados permanentemente e terá apenas o Caixa Mágica no seu computador quando o iniciar. Se pretender manter os seus ficheiros pessoais como documentos, vídeos ou imagens, deve realizar um backup de todos os dados que pretender manter.

Se escolheu umas das duas opções referidas a cima salte para a segunda metade da página 26.

A terceira opção, “**Manual”**, permite criar, eliminar e/ou alterar as partições do seu disco rígido. Seleccione a opção Manual e clique em Continuar.

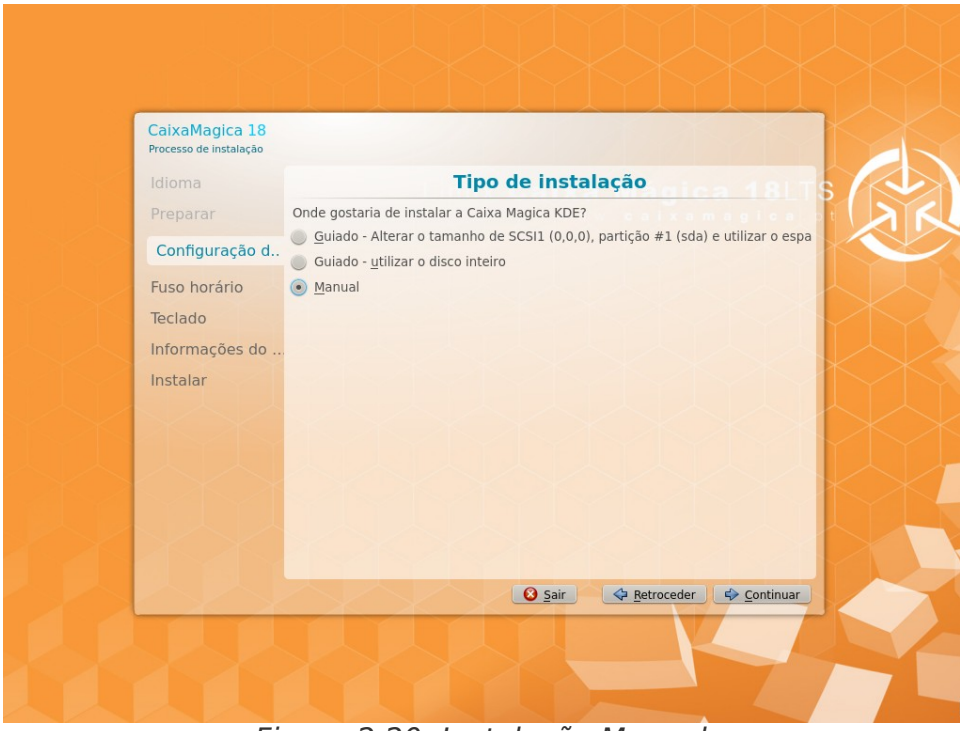


Figura 2.20: Instalação Manual

Se o disco rígido já tiver uma partição criada com, por exemplo, um sistema operativo, pode alterar o tamanho desta partição seleccionando a mesma e depois clicando em **"Modificar"**:

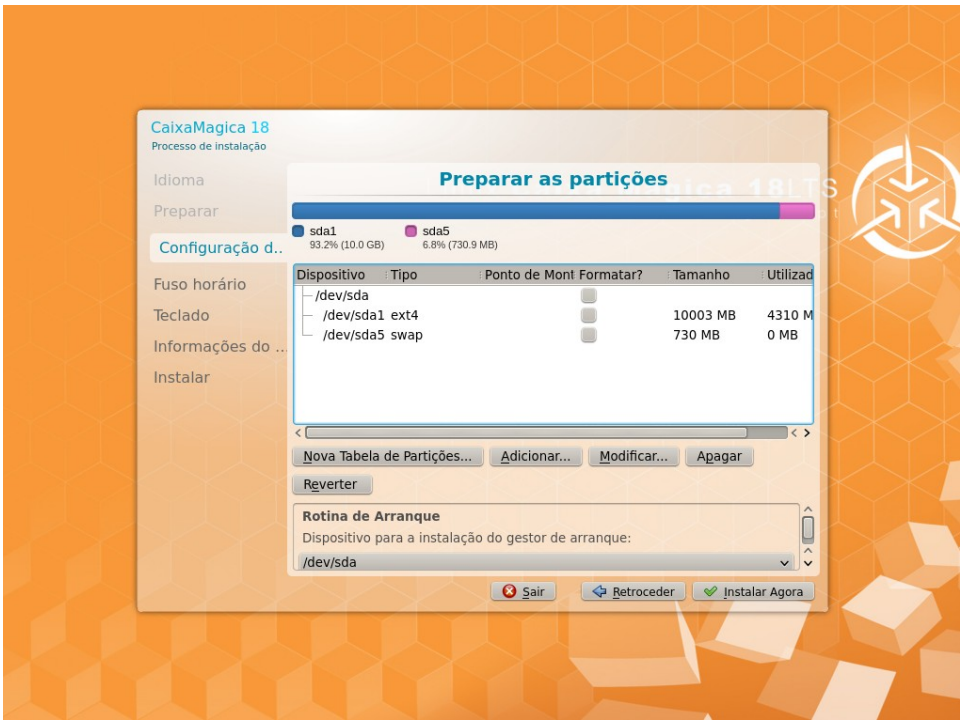


Figura 2.21: Editar as partições

Na janela **"Edit Partition"** pode escolher o novo tamanho da partição no campo **"New partition size in megabytes",** não esquecendo que o tamanho deve ser específicado em *megabytes*, como o nome do campo sugere. Depois de escolher o tamanho clique em ***"Ok"***. A alteração pode demorar alguns minutos.

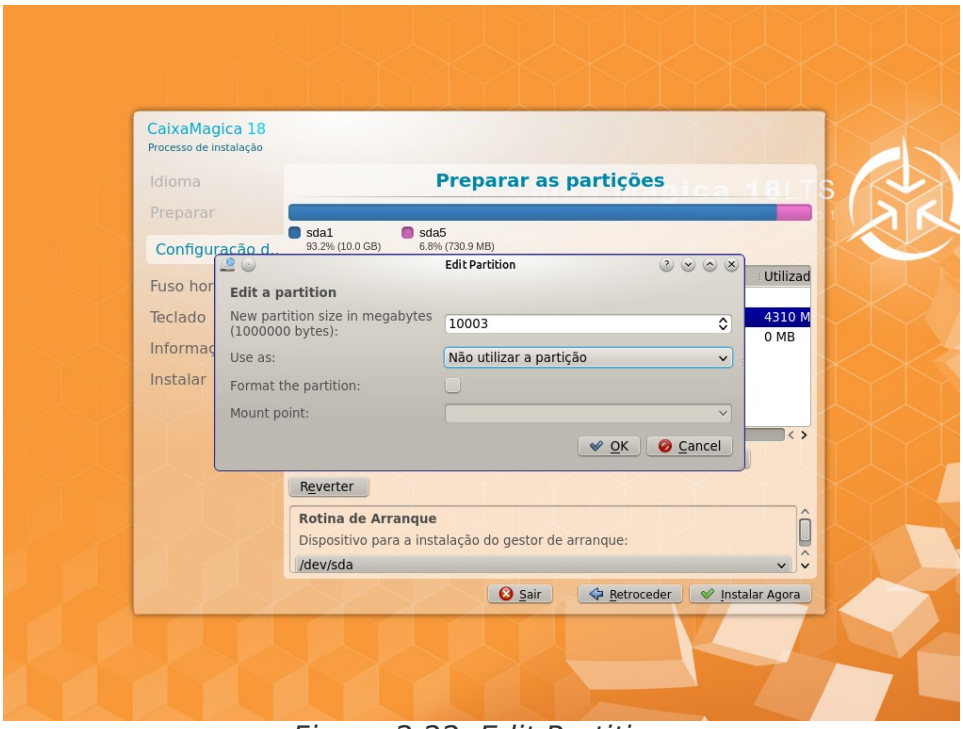


Figura 2.22: Edit Partition

Clique em ***"Continuar"*** quando aparecer o seguinte aviso:

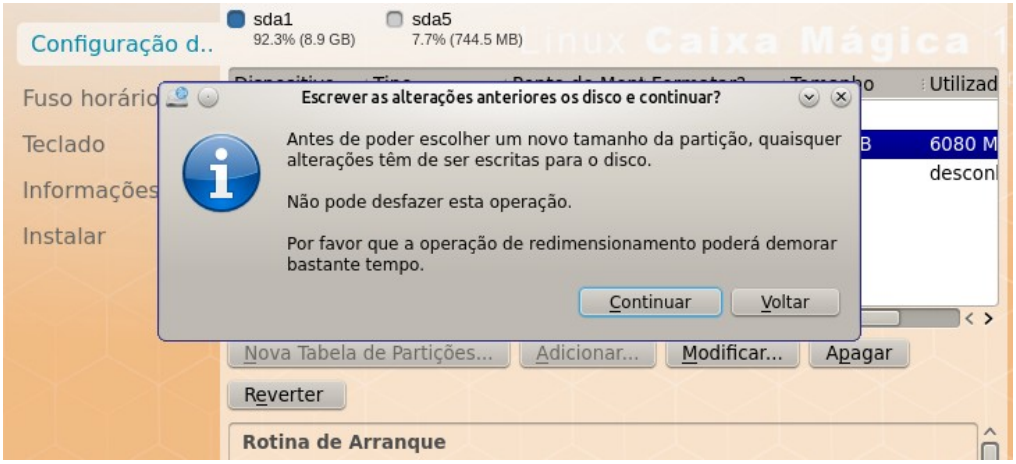


Figura 2.23: Edit Partition – Mensagem de aviso

Quando a alteração da partição terminar, a janela mostrar-lhe-á a sua recém alterada partição e um novo campo com o espaço disponível.

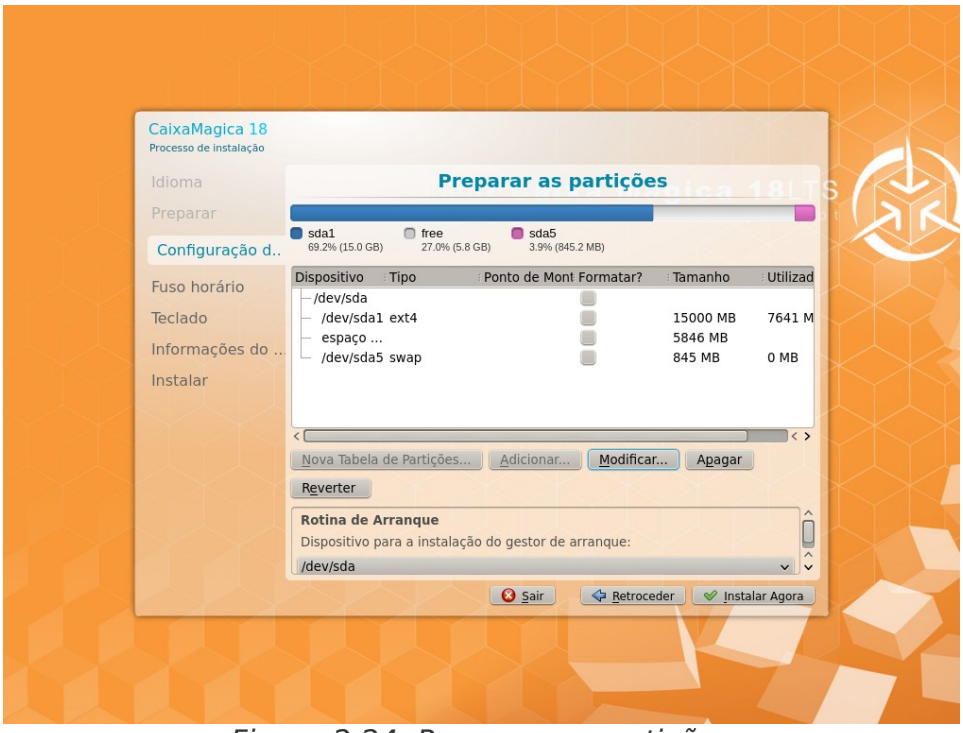


Figura 2.24: Preparar as partições

Se clicar no espaço disponível irá surgir uma nova janela para criar uma partição nova. Certifique-se que escolhe **"/"** no campo **"Mount point"**, para poder instalar o S.O.

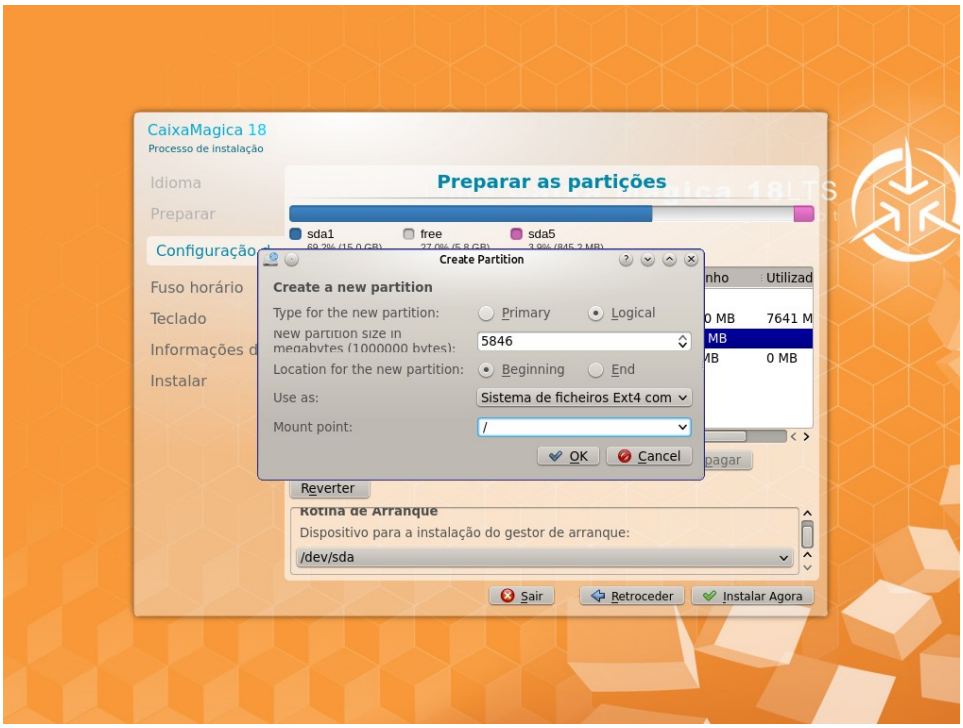


Figura 2.25: Create Partition

Quando tiver escolhido o tamanho da sua nova partição clique em **“Ok”**, e quando a janela Preparar as partições aparecer clique em ***“Instalar Agora”*** para prosseguir para os passos finais.

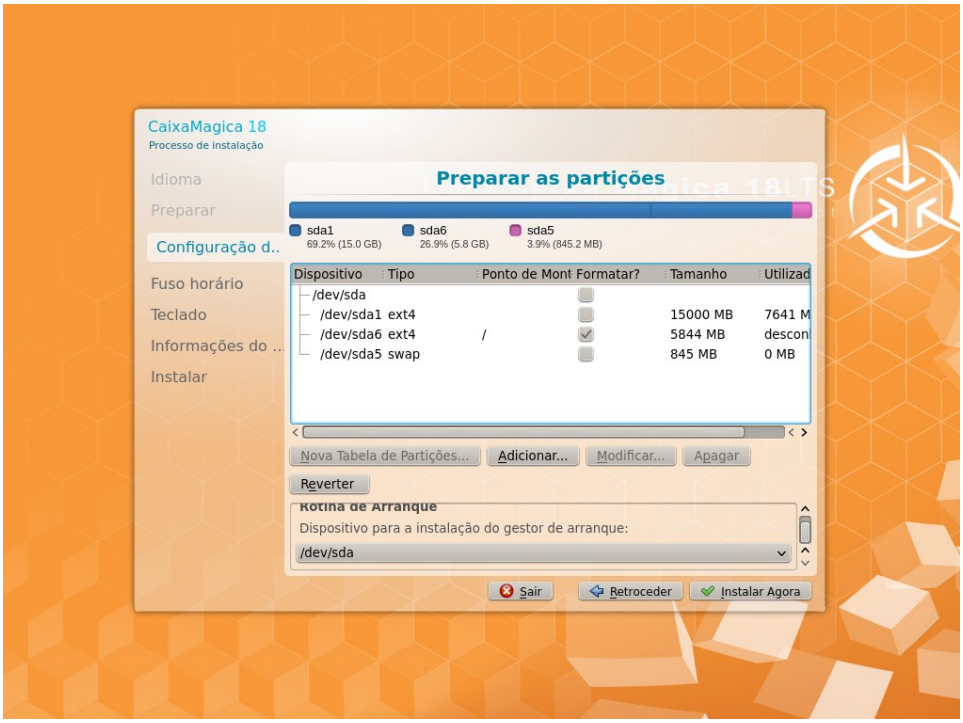


Figura 2.26: Preparar as partições – Instalar Agora

Enquanto a instalação é realizada, o instalador pedirá que introduza algumas informações como a sua *localização, fuso horário, disposição do teclado, o seu nome, o nome do computador e um nome para a sua conta de utilizador*.

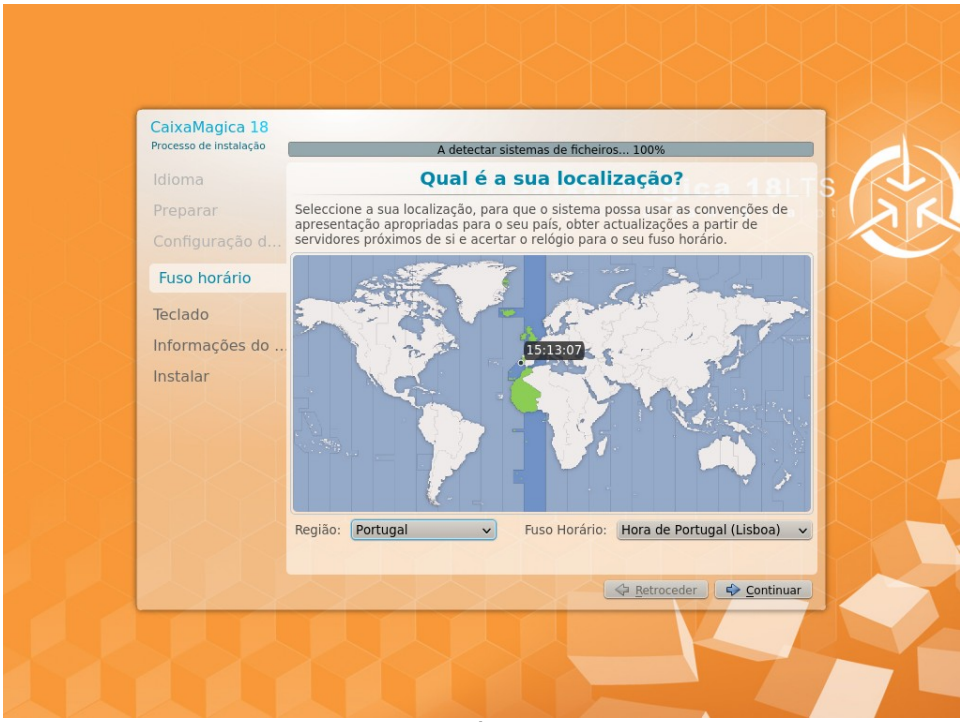

CaixaMagica 18
Processo de instalação
A detectar sistemas de ficheiros... 100%
Idioma
Preparar
Configuração d...
Fuso horário
Teclado
Informações do ..
Instalar
Qual é a sua localização?
Seleccione a sua localização, para que o sistema possa usar as convenções de apresentação apropriadas para o seu país, obter actualizações a partir de servidores próximos de si e acertar o relógio para o seu fuso horário.
15:13:07
Região: Portugal
Fuso Horário: Hora de Portugal (Lisboa)
Retroceder
Continuar

Figura 2.27: Qual é a sua localização?

Comece então por introduzir a sua localização e fuso horário na primeira janela, depoisclique em ***"Continuar"*** .

A disposição do teclado é lhe perguntada na janela seguinte. Tipicamente, terá um teclado com a disposição portuguesa, que vem escolhida por predefinição. Se não for esse o caso, escolha a disposição ou variante que corresponde ao seu teclado.

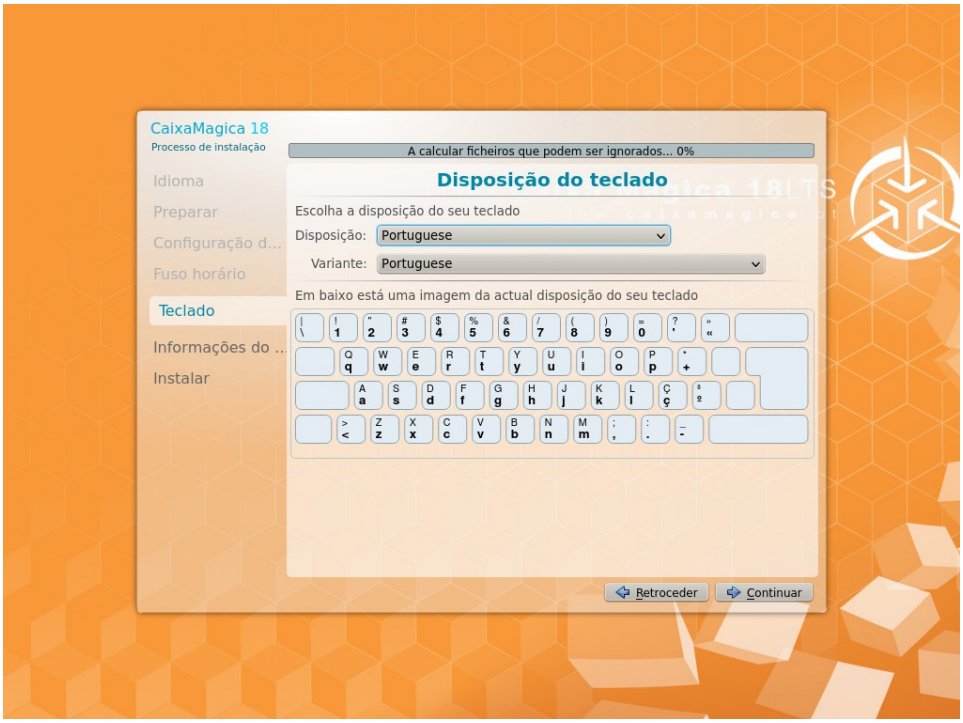


Figura 2.28: Disposição do teclado

Na janela **"Quem é você?"** introduza os dados pedidos acima dos campos.

Pedimos que tenha especial atenção quando definir o nome de utilizador, pois este não deve conter espaços ou caracteres especiais.

Como a palavra-passe, ou password, é um campo Case Sensitive, isto é, existe a diferença entre digitar uma letra maiúscula ou minúscula é aconselhável utilizar uma combinação de letras maiúsculas e minúsculas em conjunto com algarismos, para obter uma palavra-passe complexa o que a torna mais difícil de descobrir.

Pode escolher se quer que a palavra-passe seja pedida de cada vez que liga o seu computador ou não.

A opção **"Encriptar a minha Pasta Pessoal (home)"**, torna a sua pasta *home* mais protegida contra terceiros através de procedimentos automáticos do Caixa Mágica.

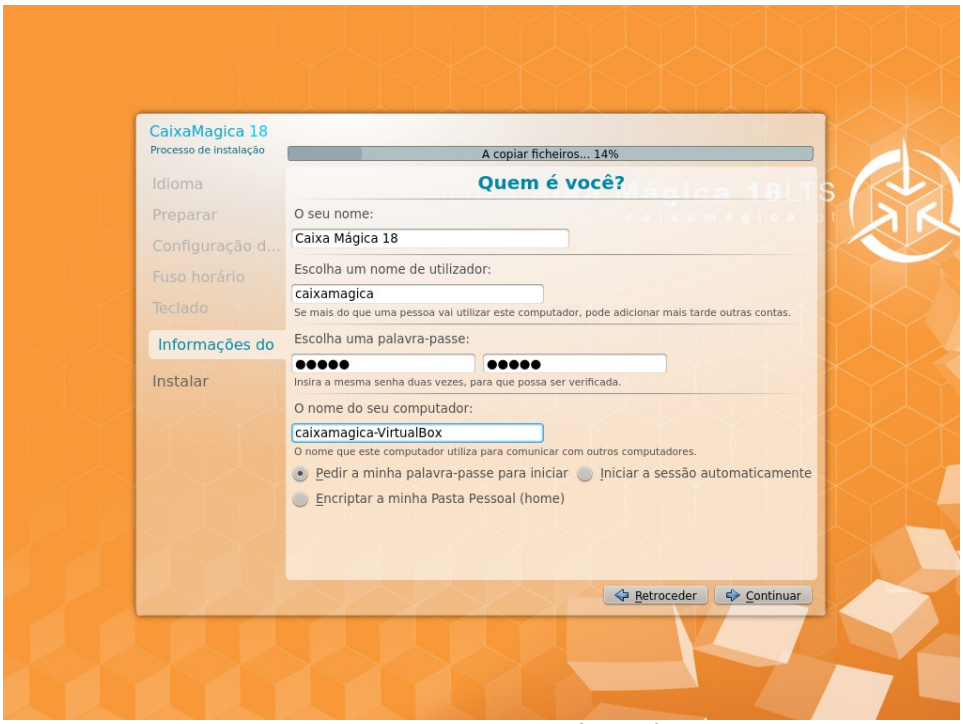


Figura 2.29: Quem é você?

Quando terminar de preencher os seus dados, clique ***"Continuar"*** e não terá que preencher mais nada. O instalador mostrará apenas algumas imagens com conselhos de utilização e factos sobre o Caixa Mágica.

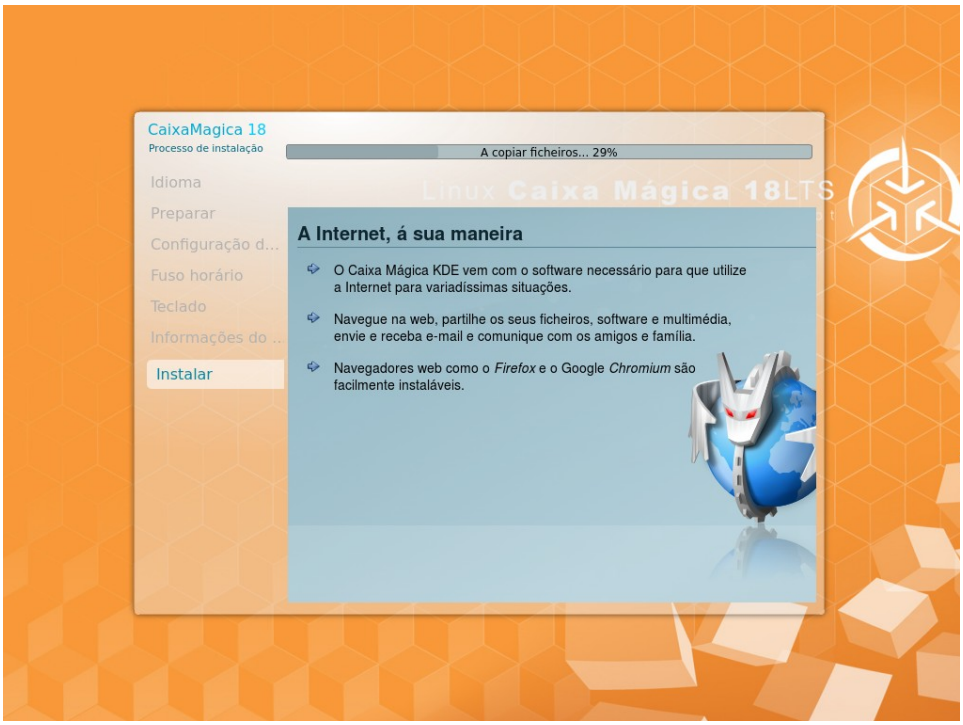

CaixaMagica 18
Processo de instalação
A copiar ficheiros... 29%
Idioma
Preparar
Configuração d...
Fuso horário
Teclado
Informações do ...
Instalar
A Internet, á sua maneira
O Caixa Mágica KDE vem com o software necessário para que utilize a Internet para variadíssimas situações.
Navegue na web, partilhe os seus ficheiros, software e multimédia, envie e receba e-mail e comunique com os amigos e família.
Navegadores web como o Firefox e o Google Chromium são facilmente instaláveis.

Figura 2.30: Instalar

Assim que a instalação terminar, o instalador irá pedir que clique no botão ***"Reiniciar agora"***, numa nova e pequena janela. Assim que o fizer, o seu computador reiniciará com o Linux Caixa Mágica 18 KDE pronto a utilizar.

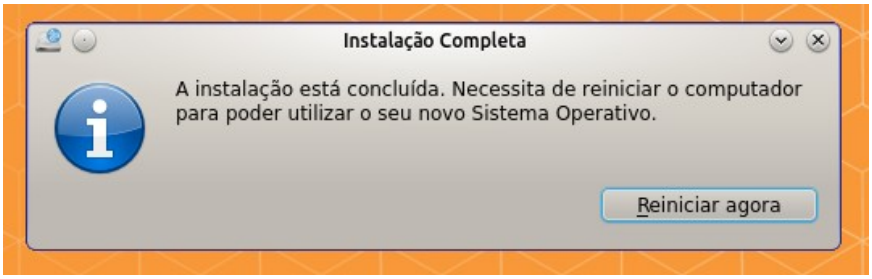

Instalação Completa
A instalação está concluída. Necessita de reiniciar o computador para poder utilizar o seu novo Sistema Operativo.
Reiniciar agora

Figura 2.31: Instalação completa

3. Primeira Utilização

Vamos começar por abordar a primeira utilização, isto é, a altura posterior ao momento em que reinicia o seu computador depois de completar a instalação.

3.1 Conceitos Fundamentais

O Linux como qualquer sistema baseado em Unix apresenta uma lógica de utilização que preserva a segurança do sistema. Esse é um dos aspectos fundamentais que o tem tornado na actualidade o sistema operativo com maior crescimento no mundo.

Assim, na lógica nativa do Linux existe uma divisão entre o administrador da máquina (ou super utilizador) e o utilizador sem privilégios.

3.1.1 Utilizador e Super Utilizador

Antes de compreendermos o conceito de utilizador e super utilizador, é importante revermos alguma terminologia.

No Linux, um utilizador pode ser identificado, consoante o contexto, de três formas diferentes.

Login do utilizador – o login é o nome que o utilizador tem no sistema e que lhe serve para a ele ter acesso quando introduzido correctamente com uma senha (password).

Nome do utilizador – o nome do utilizador deverá ser o nome próprio do utilizador. Por exemplo, "Ricardo Ferreira" ou "Sofia Marques".

ID do utilizador – Este ID (User ID) é um número atribuído ao utilizador no momento da criação da sua conta de sistema. É utilizado geralmente pelas aplicações para se referirem a um utilizador. Por norma, o root tem o ID 0 (zero) e um utilizador pode ter, por exemplo, o número 12598 como ID.

O super utilizador é o administrador do sistema e é atribuído à primeira conta de utilizador criada durante a instalação. Apenas ele poderá executar alguns comandos e tarefas a que o utilizador normal não tem acesso. Assim, foi definido com o objectivo de um utilizador não poder comprometer a estabilidade do sistema realizando operações que o pusessem em perigo.

Um exemplo possível é um utilizador sem, ou com pouca, experiência execute um comando, sem querer, que apaga ficheiros essenciais para o funcionamento do sistema. Se apenas o super utilizador tiver permissão para alterar esses ficheiros, existem menos probabilidades de isso acontecer.

Para executar comandos como administrador deve sempre escrever a palavra **“sudo”** antes do dito comando.

É, em parte, por esta filosofia que praticamente não existem vírus para o sistema operativo Linux, pois o vírus pode chegar ao computador do utilizador, mas não poderá propagar-se devido às permissões sobre os ficheiros lhe ser negado.

Nunca partilhe a password do administrador com os outros utilizador do seu sistema.

A área de trabalho do super utilizador está definida a partir da raiz do sistema em /root. Todos os ficheiros criados pelo utilizador root serão criados na pasta /home/root e ninguém tem acesso a estes, a não ser que o super utilizador defina o contrário.

3.2 Entrar no Sistema (Login)

A utilização do sistema Linux Caixa Mágica começa através de um login, que basicamente, serve para o utilizador se autenticar no sistema e, após uma identificação positiva, este lhe possa conceder as permissões correctas de acesso a recursos de sistema.

Existem dois modos de autenticação possível no sistema: o modo de texto/consola ou o modo gráfico.

3.2.1 Login em modo de texto

Inicialmente, o Linux dispunha de autenticação em modo texto por omissão, dado o pouco desenvolvimento que existia no servidor gráfico X11 Windows. Como o GNU/Linux se trata de um sistema operativo completo, de grande crescimento, em desenvolvimento, actualmente, a maioria das distribuições optam por disponibilizar um login gráfico por omissão. Esta secção informa-nos do login em modo de texto embora este não seja utilizado por defeito no Caixa Mágica 18.

Para entrar no seu sistema em modo texto, caso esteja em modo gráfico deverá pressionar o conjunto de teclas **CTRL+ALT+Fx**, sendo x= 1, 2, 3, 4, etc..., introduzir o seu login, pressionar "**Enter"**, introduzir a password e voltar a pressionar a tecla "**Enter"**. Se estes estiverem correctos, o sistema dar-lhe-á acesso aos recursos de sistema, não através de um interface gráfico, mas sim através de uma linha de comandos, também chamada de "consola" ou "shell":

Figura 3.1: Login em modo de texto

Para os utilizadores menos experientes, um ambiente de modo texto como o acima apresentado pode ser algo constrangedor, pelo que se desenvolveu uma forma de autenticação gráfica, que é apresentado na subsecção seguinte e é baseada em X11 Windows.

3.2.2 Login em modo gráfico

Usando as características gráficas do X11, podemos ter acesso a um tipo de autenticação em modo gráfico.

Para entrar no seu sistema em modo gráfico, introduza o seu login na caixa de cima, a password na caixa de baixo e clique no botão à direita. Se estes estiverem correctos, entrará no sistema, mas caso contrário dirá que a senha é incorrecta, isto através de um interface gráfico:

Figura 3.2: Login em modo gráfico

3.3 Adicionar/Remover Utilizadores

Para adicionar um novo utilizador deve abrir a aplicação **"Gestão de Utilizadores"**. Para isso clique no botão **Kickoff**, no canto inferior esquerdo, **Aplicações → Configuração → Configuração do sistema**:

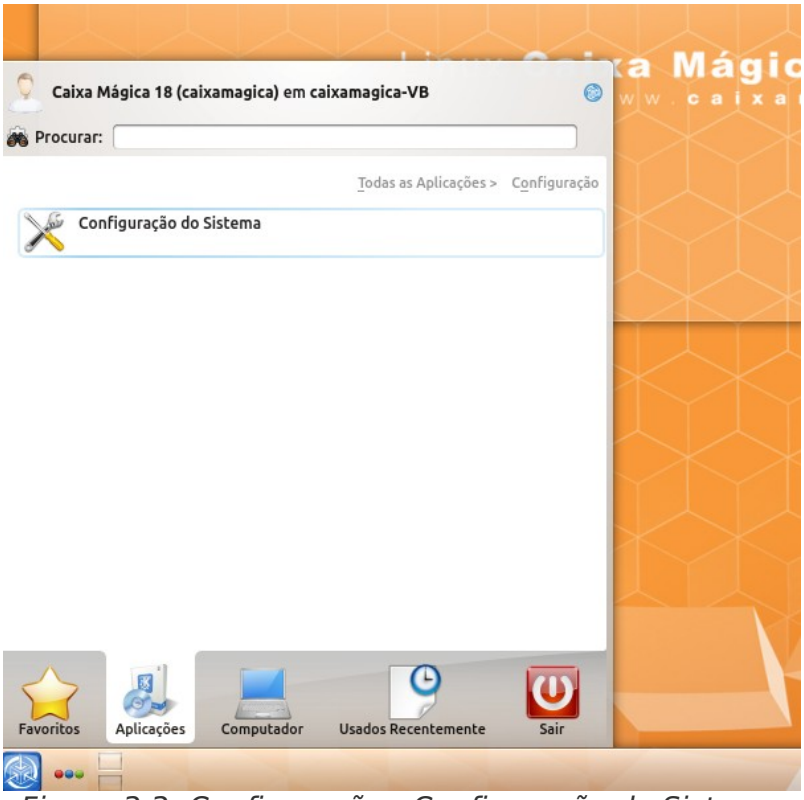


Figura 3.3: Configuração - Configuração do Sistema

Na janela **“Configuração do Sistema”** procure pela aplicação **Gestão de Utilizadores** na secção Administração do Sistema

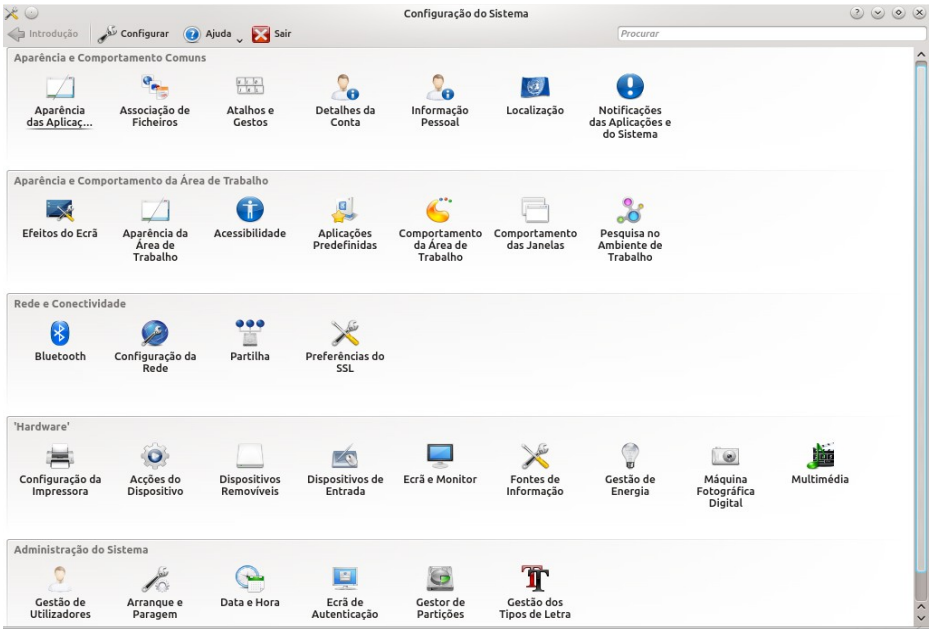


Figura 3.4: Janela Configuração do Sistema

O sistema deve pedir que introduza a sua password. Faça-o e a janela abrirá. Uma vez com a janela de *Gestão de Utilizadores* aberta, pode ver uma lista dos vários utilizadores existentes e realizar uma de três opções:

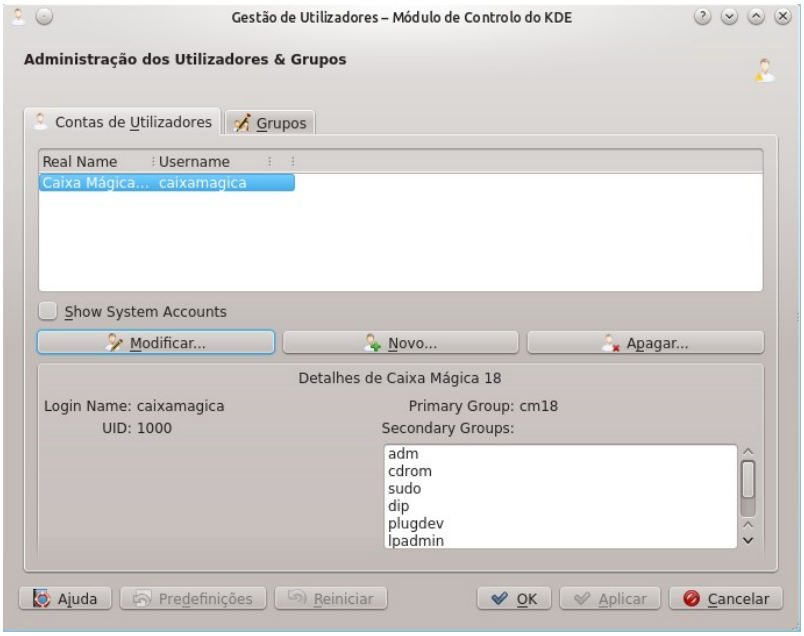


Figura 3.5: Gestão de Utilizadores

Para além de poder fechar a janela, pode clicar num dos três botões com funcionalidades próprias:

- **Modificar...** – Permite alterar os dados dos utilizadores do sistema;
- **Novo...** – Cria um novo utilizador;
- **Apagar...** – Apaga o utilizador seleccionado.

Para adicionar um novo utilizador, clique em **"*novo*"** para que apareça a janela **"New User Account".**

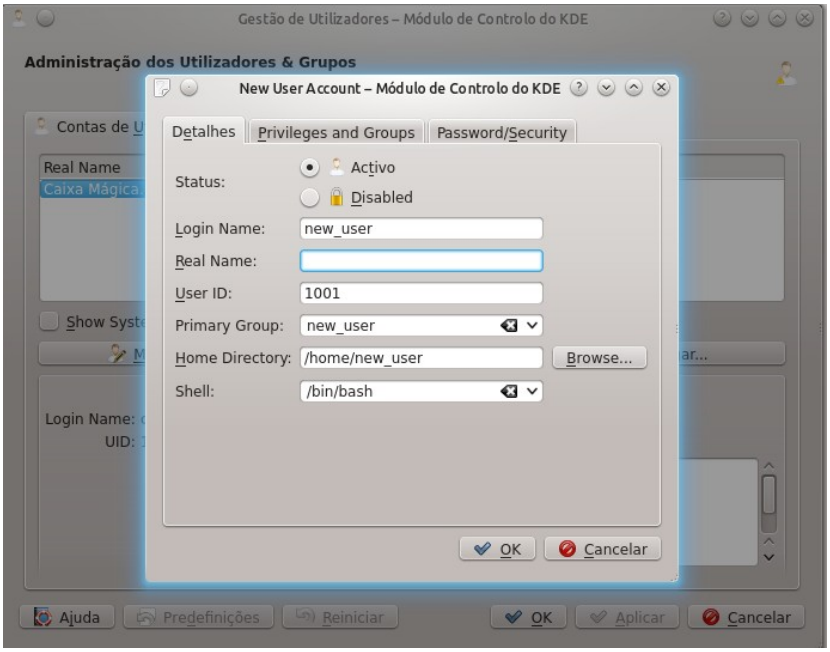


Figura 3.6: New User Account

Em detalhes pode escolher o nome utilizado para Login, o nome real do utilizador e o ID (se não quiser o número que o sistema define automaticamente). Se não tem experiência suficiente, não altere as outras opções.

"Privileges and Groups" é onde permite escolher os privilégios e grupos do utilizador que está a criar.

Os privilégios do utilizador definem exactamente aquilo que o utilizador pode ou não fazer. Por exemplo, ele só poderá utilizar o leitor de CDs se tiver privilégios suficientes para isso.

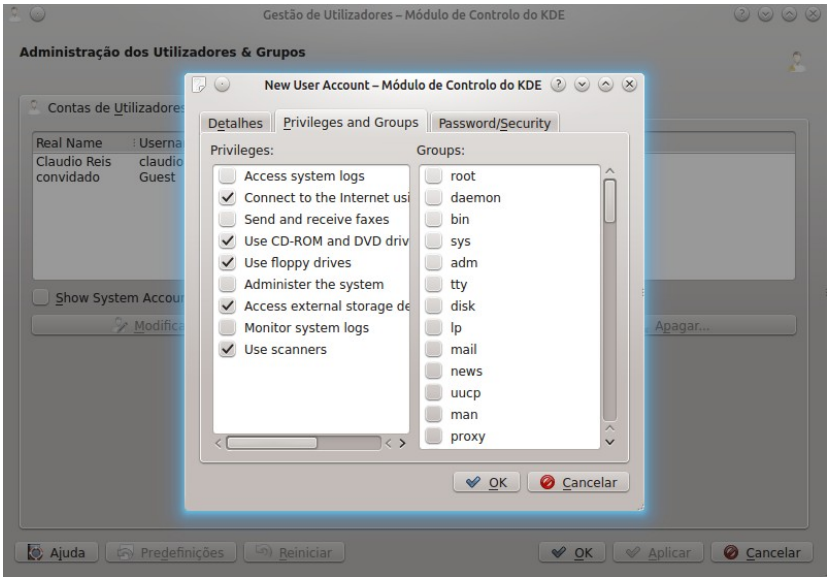


Figura 3.7: Privileges and Groups

A password assim como as suas politicas são definidas em **"Password/Security"**.

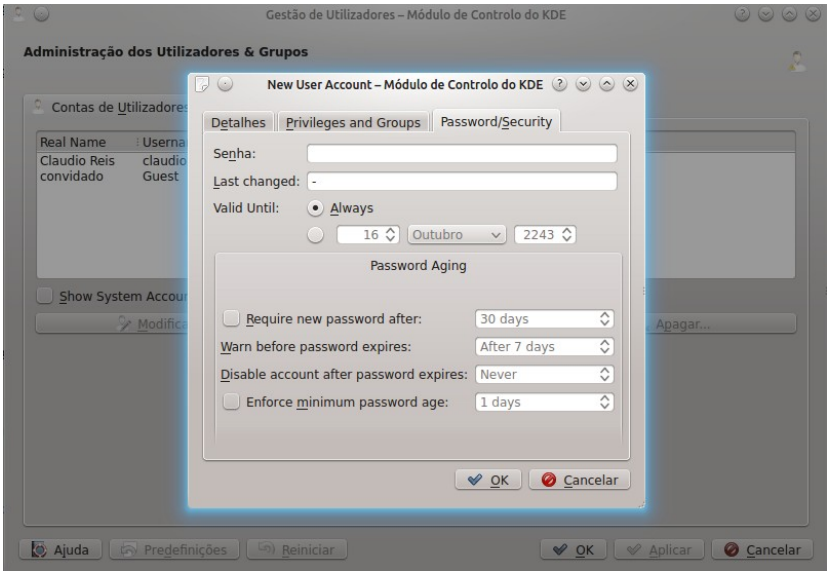


Figura 3.8: Password/Security

Clique em *"**Ok"*** quando tiver preenchido os dados do novo utilizador e este estará pronto a utilizar.

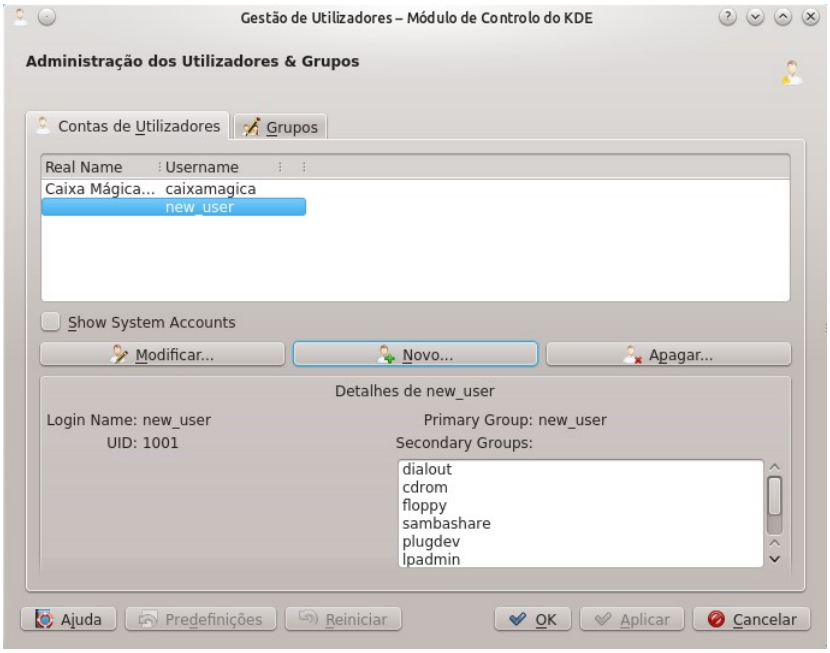
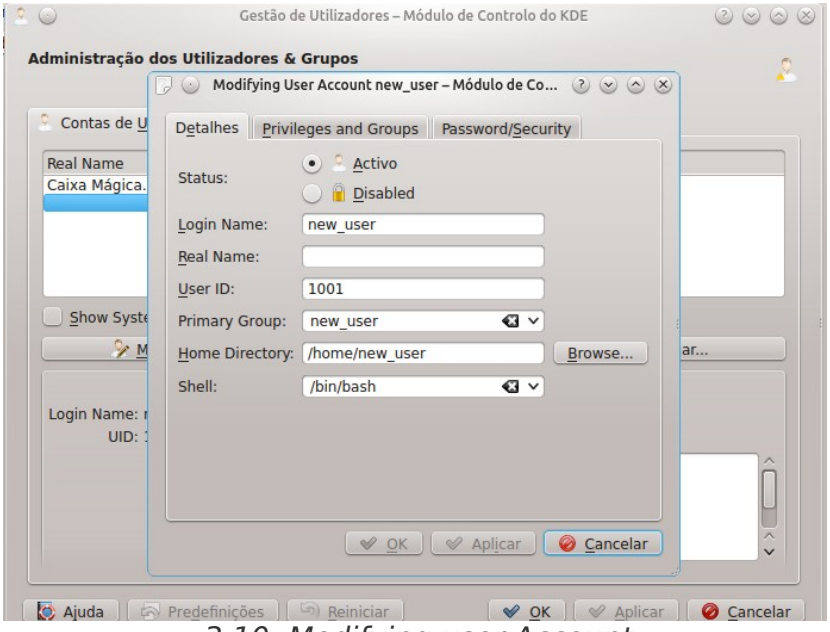


Figura 3.9: Gestão de Utilizadores – Novo user

Se decidir alterar os dados pessoais e/ou privilégios por exemplo, clique em ***"Modificar..."*** para que apareça a janela **"Modifying User Account"**:



3.10: Modifying user Account

A janela modificação é semelhante à janela de criação, mas é impossível alterar o ID do utilizador. Quando terminar as alterações à conta de utilizador, clique em ***"Ok"***.

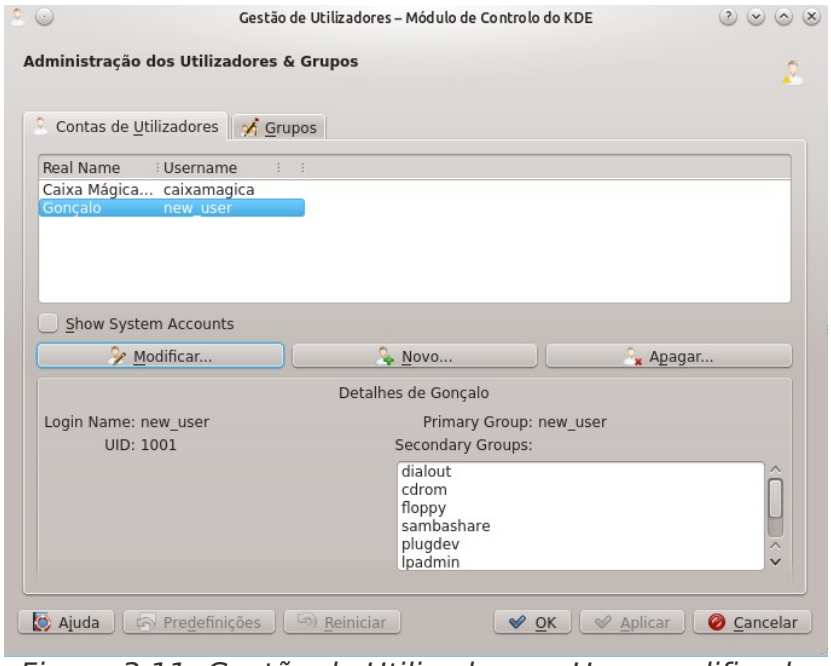


Figura 3.11: Gestão de Utilizadores – User modificado

Para apagar um utilizador tem apenas que o seleccionar e clicar no botão **"Apagar..."** e confirmar:

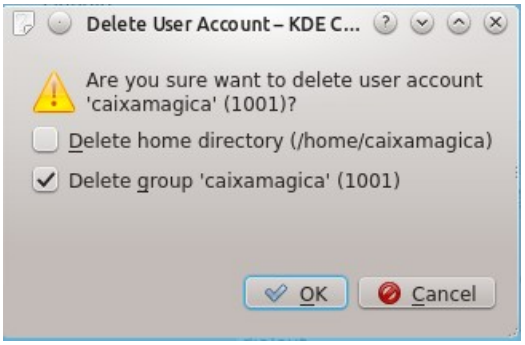

Delete User Account – KDE C...
Are you sure want to delete user account 'caixamagica' (1001)?
Delete home directory (/home/caixamagica)
Delete group 'caixamagica' (1001)
OK
Cancel

Figura 3.12: Delete User Account

Se a primeira caixa não estiver seleccionada, a pasta do utilizador com todos os seus ficheiros permanecerão. Se não os pretende manter selecione, também, essa opção.

4. Gestor de Janelas

Neste capítulo é explicado o funcionamento do ambiente gráfico KDE, disponível para o seu Linux Caixa Mágica.

Assim que efectua o login na sua máquina obterá o seguinte aspecto no seu ecrã:

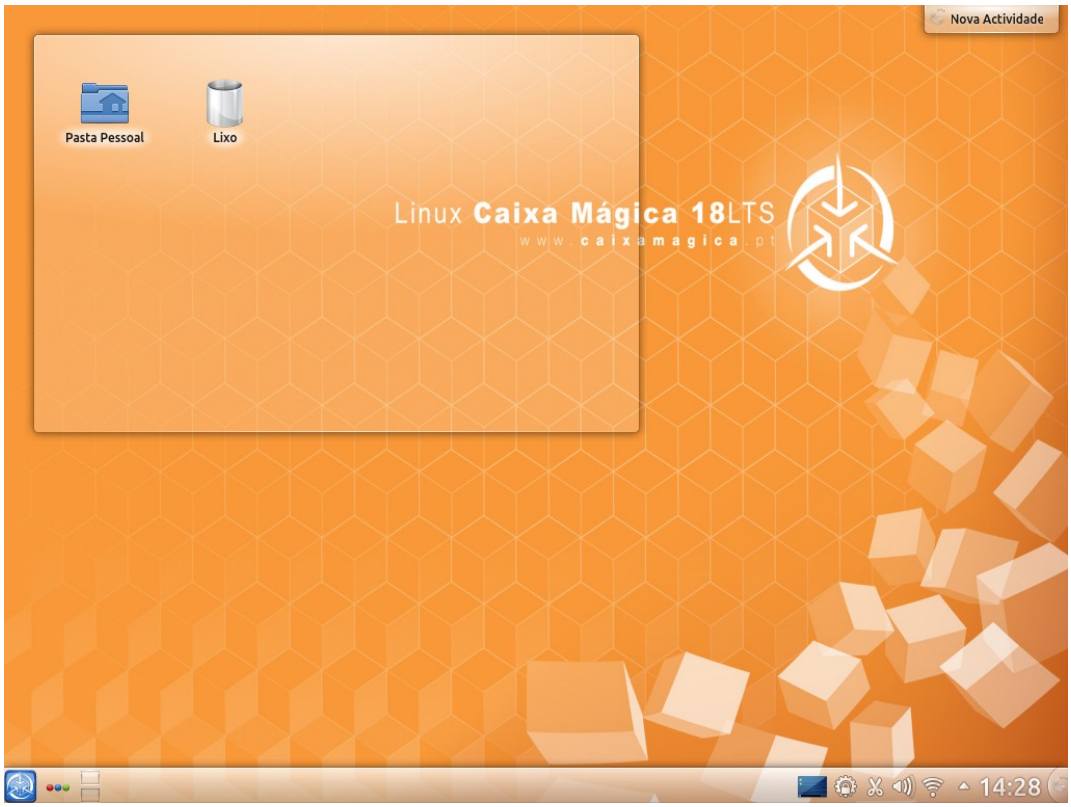


Figura 4.1: Ecrã inicial

4.1 Ergonomia e principais elementos de utilização

A versão KDE do Caixa Mágica 18 apresenta uma área de trabalho bastante simples e apenas com atalhos para a sua **"Pasta Pessoal"** e **"Lixo"**. O Caixa Mágica 18 KDE já conta com a versão 4.8 da Área de trabalho Plasma, com o melhoramento da sua funcionalidade e a introdução de novas características.

A barra de ferramentas é semelhante à versão 17 e mantêm as simples e práticas aplicações de sistema.

4.1.1 Ambiente de Trabalho

A área de trabalho é a área que ocupa a maior parte do seu ecrã. Por defeito, a imagem de fundo será uma imagem com o logótipo da Caixa Mágica em tons de laranja. É nesta área que são mostrados os programas em execução (A) e os ficheiros (B) e atalhos (C) que lá tenha colocado;

Nota: o atalho para a aplicação **"Amarok"**, o ficheiro *.ISO* do Caixa Mágica 18 e o programa **"Firefox"** que aparecem na imagem foram colocados para exemplo.

Para alterar o seu fundo de ecrã, clique no mesmo no botão direito e depois clique em **"Configuração do Ambiente de Trabalho"**. Escolha o seu fundo e clique em **"Ok"**.

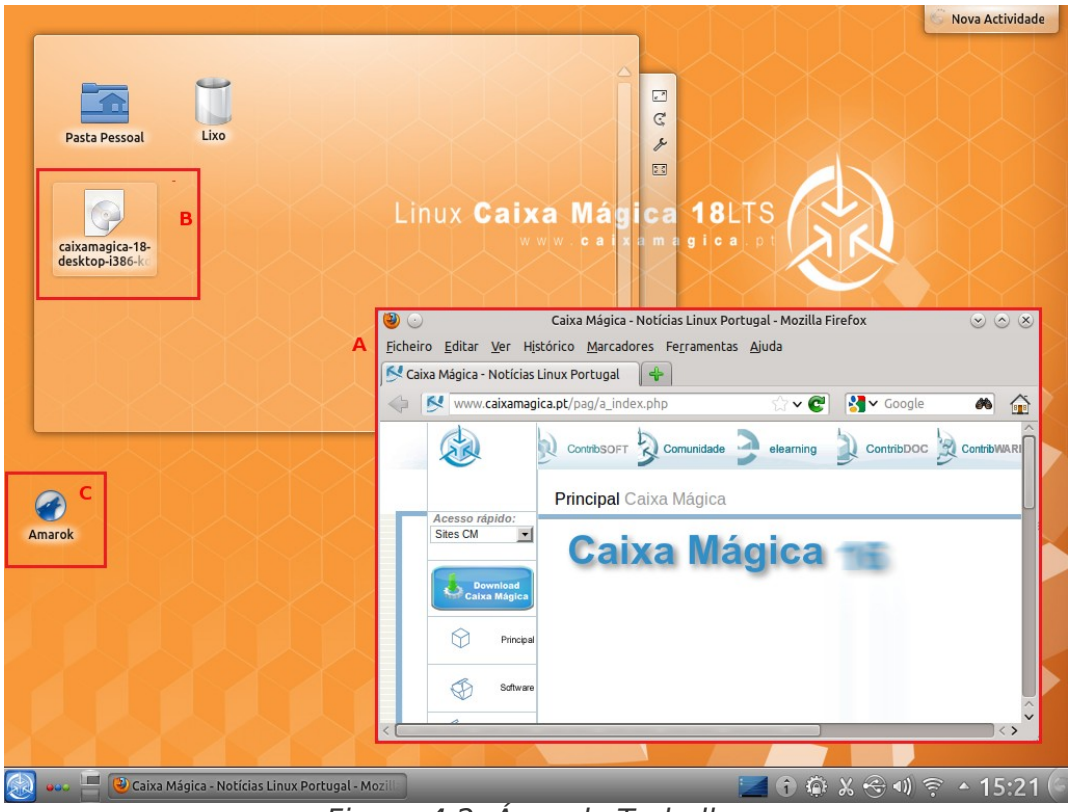


Figura 4.2: Área de Trabalho

4.1.2 Barra de Ferramentas

Na parte inferior do ecrã encontra a barra de ferramentas ou painel, semelhante à seguinte figura:

Figura 4.3: Barra de Ferramentas

Começando pelo lado esquerdo da barra, encontra as seguintes aplicações:

Figura 4.4: Barra de Ferramentas (lado esquerdo)

- **Menu Kickoff** – Permite ao utilizador iniciar diversas aplicações que acompanham o KDE, assim como aceder a diversas configurações do sistema;
- **Gestor de Atividades** – Permite ao utilizador escolher uma atividade. Uma atividade permite ao utilizador ter ambientes de trabalho com programas já pré-configurados para facilitar as suas tarefas.
- **Paginador** – Mostra dois rectângulos que correspondem às duas áreas de trabalho disponíveis. Clique nos rectângulos para alternar entre áreas.

Entre as aplicações do lado esquerdo e do lado direito, encontra, de inicio, um espaço vazio que é ocupado por botões com as aplicações em execução, quando executadas, minimizadas ou não.

Do lado direito encontra outras aplicações, sendo elas as seguintes:

Figura 4.5: Barra de Ferramentas (lado direito)

- Mostrar o ecrã – Minimiza todas as aplicações abertas e mostra a área de trabalho;
- Notificações e Tarefas – A aplicação mostra-nos as notificações de sistema e tarefas que estão ou devem ser executadas;
- Conteúdo na área de transferências – Uma aplicação que facilita a abertura e eliminação de ficheiros transferidos assim como o seu histórico;
- Bluetooth – Esta aplicação só deve aparecer se o seu computador possuir antena bluetooth;
- Volume – Aqui pode rapidamente subir ou descer o volume da sua máquina;
- Rede – Tem o objectivo de gerir a sua conexão à(s) sua(s) rede(s);
- Relógio digital – Mostra a hora actual do sistema e se clicar nele aparecerá um calendário;

- Barra do painel – Permite adicionar, remover e configurar os painéis.

O botão Barra do painel só é acessível depois de clicar com o botão direito do rato na barra de ferramentas e clicar na opção **“Desbloquear os Elementos”**.

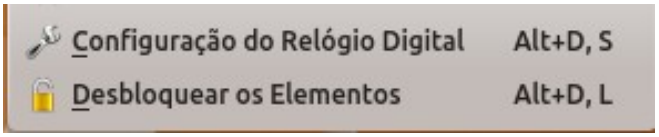


Figura 4.6: Desbloquear os Elementos

Ao clicar no dito botão Barra do Painel, uma nova barra aparecerá com várias opções relativas à organização da barra de ferramentas:

Figura 4.7: Barra do painel

Pode até reorganizar o painel totalmente arrastando as várias aplicações nele presentes para as posições desejadas.

Se pretender adicionar aplicações à barra de ferramentas, clique em **“Adicionar Elementos”** e surgirá uma lista na barra do painel. A partir dessa lista escolha a aplicação com a funcionalidade que pretende e arraste-a para o local pretendido (exemplo: *Desktop*), da barra de ferramentas.

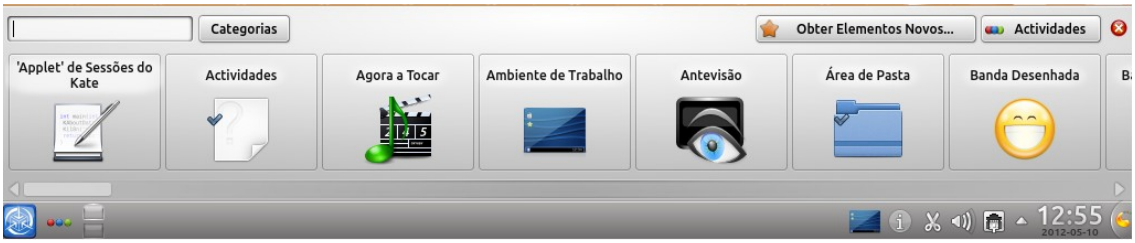


Figura 4.8: Barra do painel – Adicionar Elementos

No fim de adicionar os seus elementos clique no circulo vermelho com uma cruz no lado direito da barra do painel. Se não quiser que o botão da barra continue na barra de ferramentas, clique na barra com o botão direito, **“Opções do Painel”** e clique em **“Bloquear os Elementos”**.

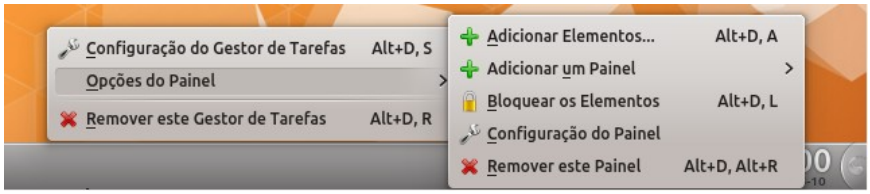

Configuração do Gestor de Tarefas Alt+D, S
Opções do Painel
Remover este Gestor de Tarefas Alt+D, R
Adicionar Elementos... Alt+D, A
Adicionar um Painel
Bloquear os Elementos Alt+D, L
Configuração do Painel
Remover este Painel Alt+D, Alt+R

Figura 4.9: Bloquear os Elementos

Outra maneira para adicionar atalhos para aplicações ao painel é, depois de a encontrar, pelo

menu ***Kickoff*** por exemplo, clicar na aplicação com o botão direito e seleccionar a opção **"Adicionar ao Painel"**.

Figura 4.10: Bloquear os Elementos

Apesar do ícone da aplicação ser enviado para uma posição pré definida no painel, pode alterá-la através da barra do painel, como referido acima.

4.1.3 Relógio Digital (Data / Hora)

Se pretender visualizar o calendário no seu computador clique no relógio digital e ele surgirá.

O calendário permite-lhe ver todos os dias do ano e saber qual o dia de semana (na horizontal) e qual o número da semana no ano em questão (na vertical).

Por cima do dia da semana pode saber qual o mês e o ano da semana que está a visualizar. Para rapidamente escolher o mês ou o ano que quer ver, clique num deles e uma lista com os meses ou anos aparecerá.

Figura 4.11: Bloquear os Elementos

As setas simples posicionadas uma de cada lado do mês/ano permitem alternar entre os meses.

O quadrado azul no calendário representa o dia actual. Os quadrados coloridos mostram os feriados nacionais.

Para configurar a aplicação *Relógio Digital*, clique nela com o botão direito do rato e depois clique em **"Configuração do Relógio Digital"**. Para acertar a data e hora, clique em **"Ajustar a Data e Hora"**.

4.2 Manusear Janelas de Trabalho

Para visualizar as opções de manuseamento das janelas das aplicações, clique na barra no topo da janelas com o botão direito do rato e as opções surgirão:

Figura 4.12: Menu de janelas

- **Para o Ecrã** – Permite escolher se queremos visualizar a janela no 1º, no 2º ou em ambos os ecrãs;

- **Mover** – Possibilita a movimentação da janela por todo o ecrã com o rato. Pode também

mover a janela clicando no topo da mesma, com o botão esquerdo e arrastando até ao local desejado;

- **Dimensionar** – Torna possível a alteração dos quatro lados da janela. Por outro lado, pode alterar o tamanho da mesma, sem clicar nesta opção, se clicar com o botão esquerdo nos cantos da janela e arrastar para o tamanho desejado;

- **Minimizar** – Faz a janela desaparecer do seu ecrã sem a fechar. Para voltar a abri-la basta clicar no botão com o nome da aplicação na barra de ferramentas. No canto superior direito da sua janela tem um botão com um hífen (-) que faz exactamente o mesmo;

- **Maximizar** – Coloca a janela da aplicação no tamanho máximo do seu ecrã. O botão no canto superior direito com um quadrado tem a mesma funcionalidade. Para desactivar esta opção, clique no mesmo botão no canto superior direito ou com o botão direito no topo e clique em Maximizar de novo para retirar o visto;

- **Enrolar** – "Enrola" a janela para que só se veja a barra do inicio sem se ver o conteúdo. Para desenrolar clique com o botão direito na barra e seleccione a mesma opção;

- **Avançado** – Possui algumas opções como manter a janela sempre à frente ou atrás das outras aplicações, por exemplo;

- **Configurar o comportamento da janela** – Abre uma nova janela onde pode configurar as janelas assim como as acções das mesmas ou o seu aspecto gráfico;

- **Fechar** – Sai e fecha a janela. Pode fazê-lo também clicando na cruz no canto superior direito.

4.3 Teclas importantes

Para optimizar o tempo que se gasta em determinadas operações, o KDE permite ao utilizador usar combinações de teclas para aceder rápida e automaticamente a algumas operações mais frequentes:

- CTRL+ALT+DEL – Terminar sessão do utilizador;

Figura 4.13: Terminar sessão

- CTRL+Fx – Alternar entre ecrãs virtuais (sendo que o x corresponde a 1 ou 2);
- CTRL+ALT+ESC – Terminar aplicações com comportamento instável;
- CTRL+ESC – Abre o Monitor de Sistema, uma janela que permite visualizar os processos activos do sistema e terminá-los;

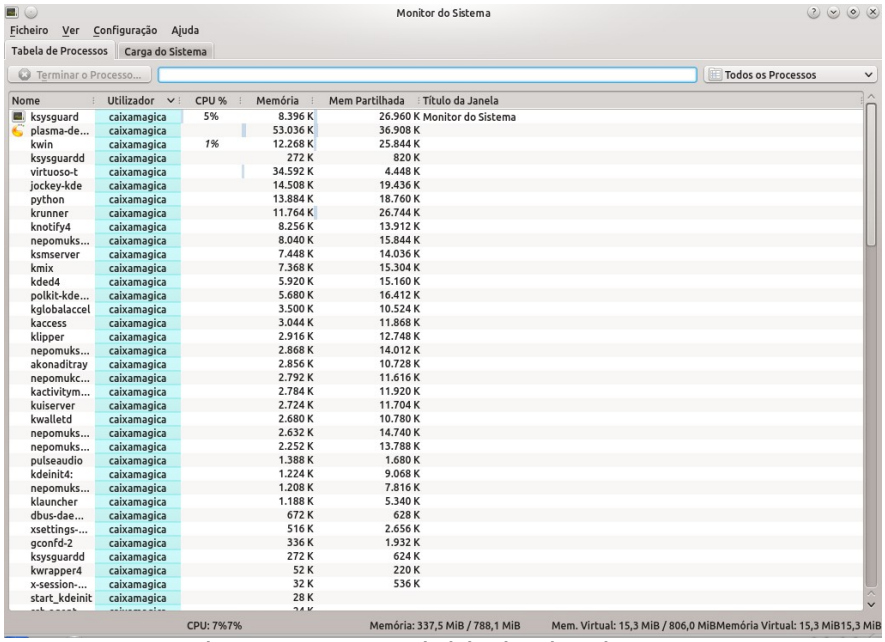

Monitor do Sistema
Ficheiro Ver Configuração Ajuda
Tabela de Processos Carga do Sistema
Terminar o Processo...
Todos os Processos
Nome Utilizador CPU % Memória Mem Partilhada Título da Janela
ksysguard caixamagica 5% 8.396 K 26.960 K Monitor do Sistema
plasma-de... caixamagica 53.036 K 36.908 K
kwin caixamagica 1% 12.268 K 25.844 K
ksysguardd caixamagica 272 K 820 K
virtuoso-t caixamagica 34.592 K 4.448 K
jockey-kde caixamagica 14.508 K 19.436 K
python caixamagica 13.884 K 18.760 K
krunner caixamagica 11.764 K 26.744 K
knotify4 caixamagica 8.256 K 13.912 K
nepomuks... caixamagica 8.040 K 15.844 K
ksmserver caixamagica 7.448 K 14.036 K
kmix caixamagica 7.368 K 15.304 K
kded4 caixamagica 5.920 K 15.160 K
polkit-kde... caixamagica 5.680 K 16.412 K
kglobalaccel caixamagica 3.500 K 10.524 K
kaccess caixamagica 3.044 K 11.868 K
klipper caixamagica 2.916 K 12.748 K
nepomuks... caixamagica 2.868 K 14.012 K
akonaditray caixamagica 2.856 K 10.728 K
nepomukc... caixamagica 2.792 K 11.616 K
kactivitym... caixamagica 2.784 K 11.920 K
kuiserver caixamagica 2.724 K 11.704 K
kwalletd caixamagica 2.680 K 10.780 K
nepomuks... caixamagica 2.632 K 14.740 K
nepomuks... caixamagica 2.252 K 13.788 K
pulseaudio caixamagica 1.388 K 1.680 K
kdeinit4: caixamagica 1.224 K 9.068 K
nepomuks... caixamagica 1.208 K 7.816 K
klauncher caixamagica 1.188 K 5.340 K
dbus-dae... caixamagica 672 K 628 K
xsettings-... caixamagica 516 K 2.656 K
gconfd-2 caixamagica 336 K 1.932 K
ksysguardd caixamagica 272 K 624 K
kwrapper4 caixamagica 52 K 220 K
x-session-... caixamagica 32 K 536 K
start_kdeinit caixamagica 28 K
CPU: 7%7% Memória: 337,5 MiB / 788,1 MiB Mem. Virtual: 15,3 MiB / 806,0 MiBMemória Virtual: 15,3 MiB15,3 MiB

Figura 4.14: Actividade do Sistema

- ALT+F2 – Faz surgir uma caixa de texto no topo onde pode introduzir o nome, ou parte dele, de uma aplicação e executá-la;

Figura 4.15: Actividade do Sistema

- ALT+F4 – Fechar a janela activa;

- ALT+TAB – Alternar entre as aplicações;

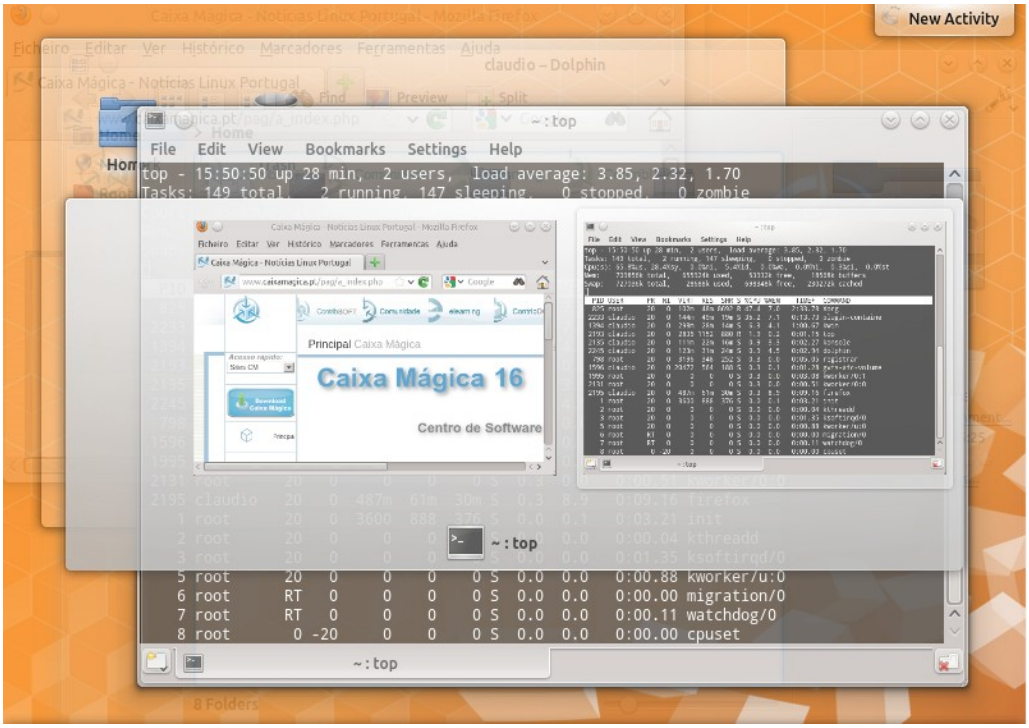

New Activity
File Edit View Bookmarks Settings Help
top - 15:50:50 up 28 min, 2 users, load average: 3.85, 2.32, 1.70
Tasks: 149 total, 2 running, 147 sleeping, 0 stopped, 0 zombie
Caixa Mágica 16
Centro de Software
~ : top

Figura 4.16: Alternar entre aplicações

4.4 Configuração do Ambiente de Trabalho

Nesta secção pode aprender a configurar o seu ambiente de trabalho de forma a colocar cores preferidas, imagens, gradientes como fundo de ecrã e tipos de letra.

4.4.1 Aparência

Para aceder a estas configurações clique no menu **Kickoff** → **Aplicações** → **Configuração** → **Configuração do sistema**. Clique na opção "**Aparência das Aplicações"** na secção Aparência e Comportamento Comuns.

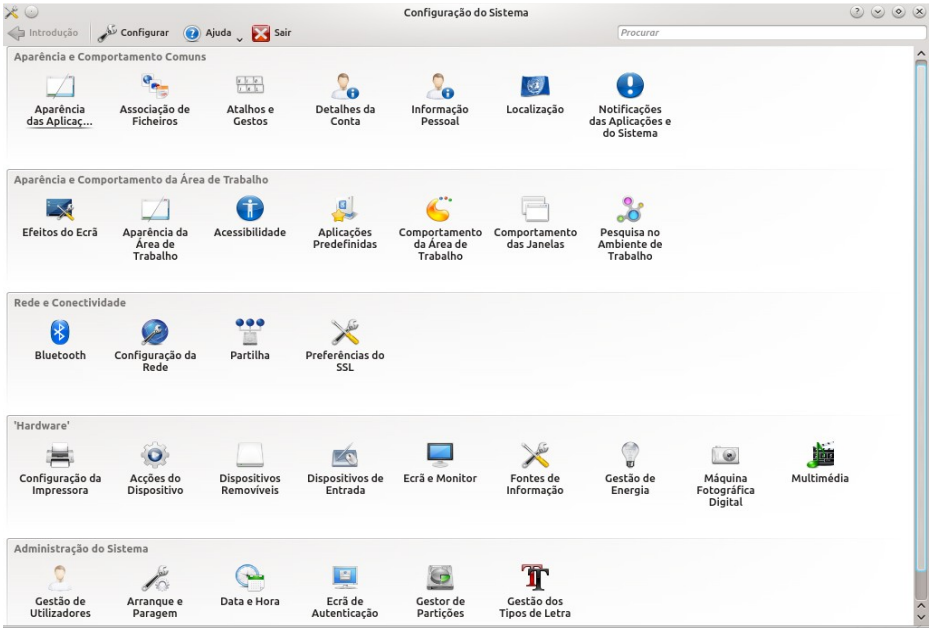


Figura 4.17: Configuração do Sistema

A janela **Estilo – Configuração do Sistema** irá abrir e poderá alterar opções como:

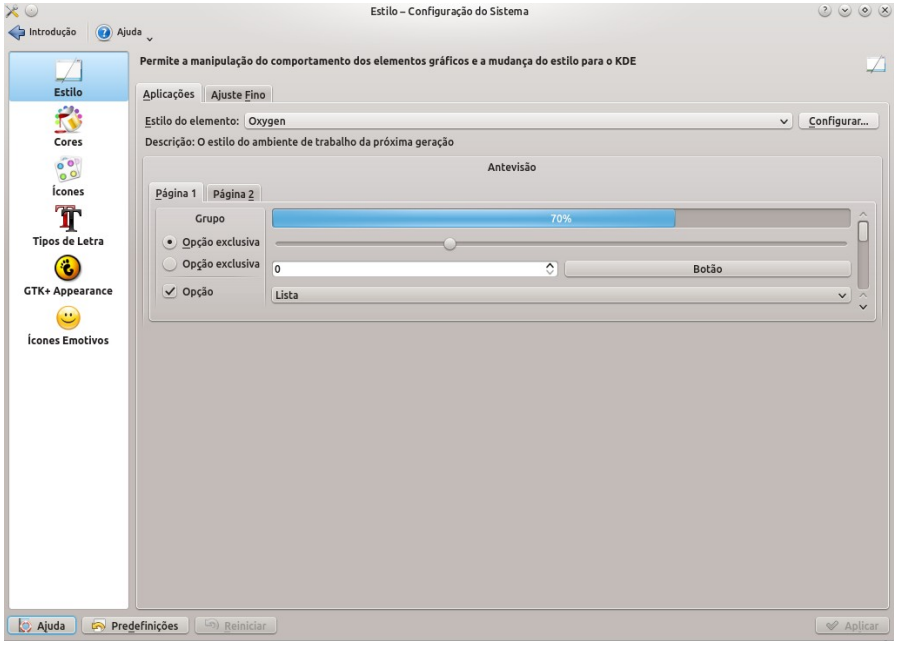


Figura 4.18: Estilo - Configuração do Sistema

Nesta primeira secção é possível alterar o “estilo do elemento” para que a sua máquina adopte um estilo gráfico mais parecido ao de outros sistemas operativos afim de o tornar mais confortável para pessoas que estão habituadas a outros sistemas operativos.

Na secção **“Cores”** é possível alterar o esquema de cores das janelas. O Caixa Mágica 18 vem com bastantes esquemas que pode escolher para usar. Pode também escolher a opção **“Obter Esquemas Novos”** para fazer o download de esquemas que o agrade. Pode ainda fazer as suas próprias alterações aos temas já existentes e guardar essas alterações.

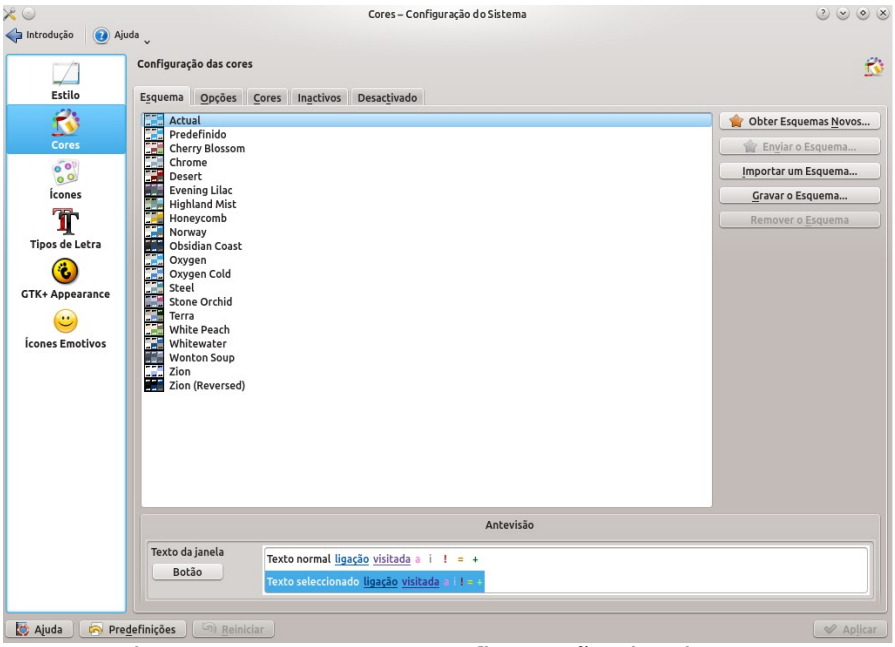


Figura 4.19: Cores - Configuração do Sistema

Assim como pode alterar o esquema do sistema na secção “**Estilo”**, pode também alterar o esquema de ícones na respectiva secção.

Pacotes de ícones novos e mais apelativos para cada utilizador podem ser descarregados clicando no botão **“Obter Temas Novos”**. Se tiver encontrado na Internet um conjunto de ícones que quiser instalar e tiver feito o download do ficheiro desse conjunto, pode clicar no botão **“Instalar um Ficheiro de Tema”**, procurar pelo ficheiro e instalá-lo. O tema aparecerá depois na lista de temas de ícones.

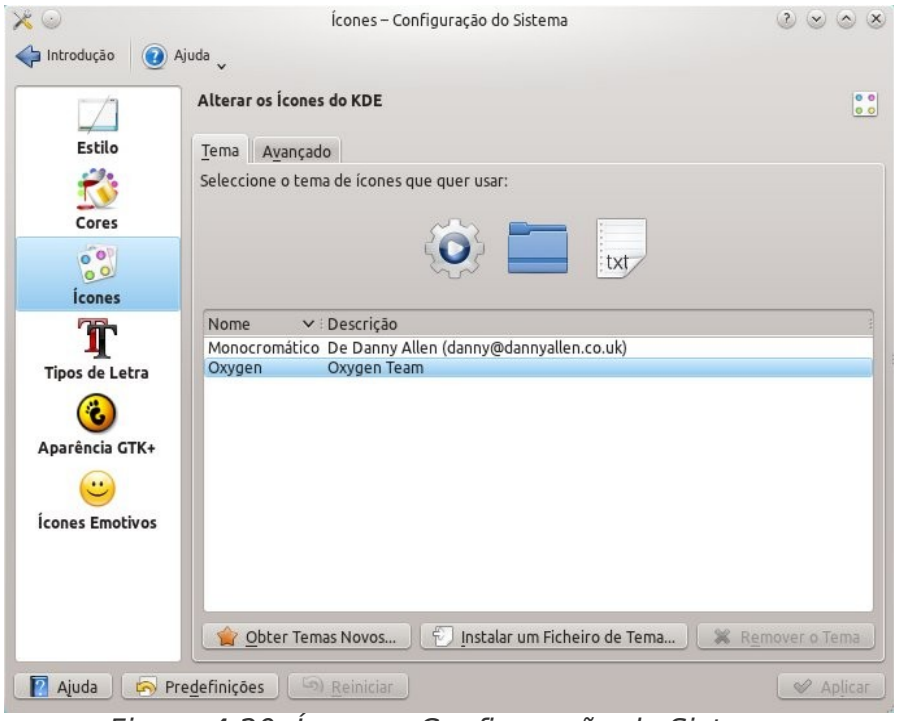


Figura 4.20: Ícones - Configuração do Sistema

A secção *Tipos de Letra* permite escolher os tipos e tamanhos de letra de cada área do seu ecrã, como a barra de ferramentas, a barra das aplicações e o menu:

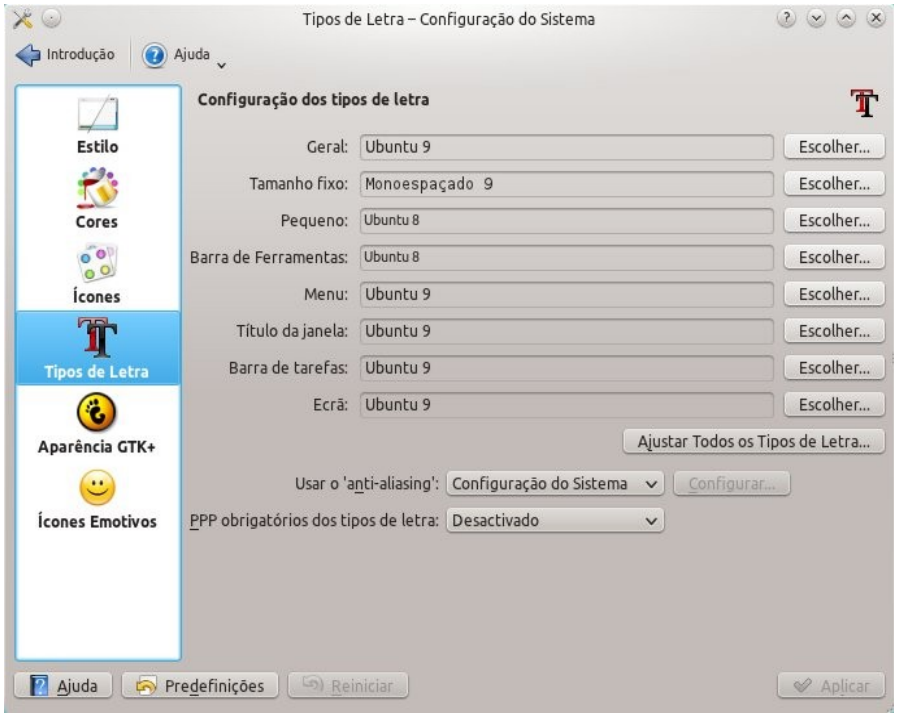


Figura 4.21: Tipos de Letra - Configuração do Sistema

4.4.2 Protecção de Ecrã

O principal objectivo desta função é a protecção do nosso computador e das informações nele contidas, quando estamos ausentes.

Para alter as opções do seu protector de ecrã abra a janela configuração do sistema clicando em **Kickoff → Aplicações → Configuração → Configuração do sistema**. Em baixo na secção Hardware, clique em "**Ecrã e Monitor"**:

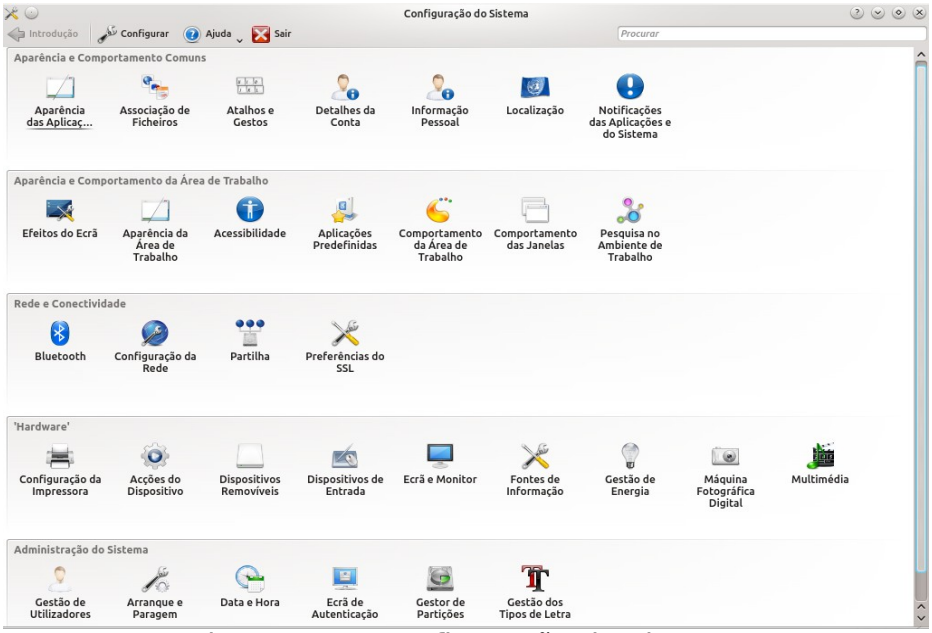


Figura 4.22: Configuração do Sistema

Ao clicar em **"Ecrã e Monitor"** abrirá uma janela com opções relativas ao ecrã, como o tamanho e orientação ou opções para utilizadores com mais que um ecrã ligado ao mesmo computador. Abra a secção **"Protector de ecrã"** clicando no segundo botão do lado esquerdo da janela.

Aqui pode escolher o protector de ecrã que mais o agradar assim como como escolher quando este entra em acção e/ou se deve pedir senha depois de sair da protecção de ecrã.

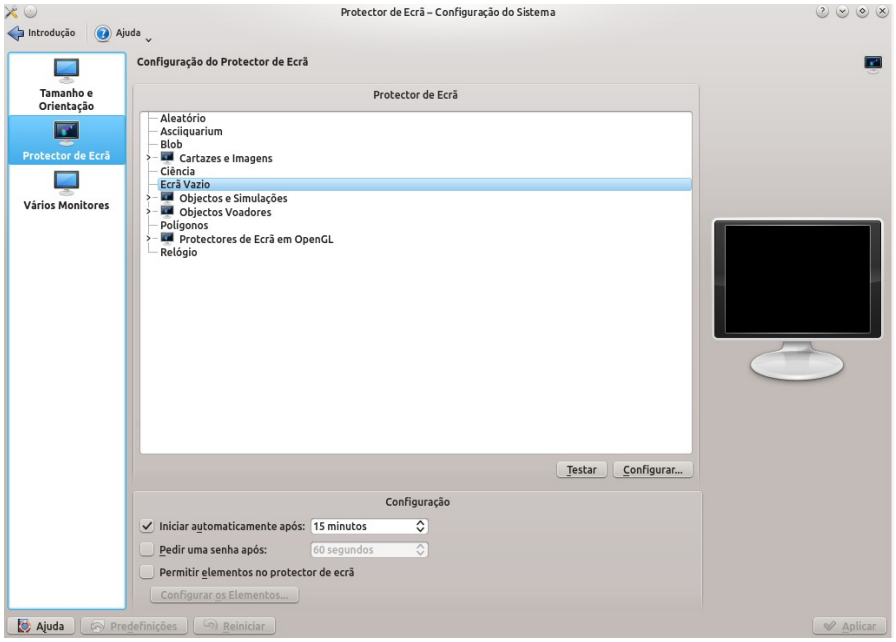


Figura 4.23: Protector do Ecrã - Configuração do Sistema

4.4.3 Rato

Esta opção é de grande importância para utilizadores esquerdinos por exemplo, porque aqui pode facilmente inverter os botões esquerdo e direito do rato.

Para encontrar a janela rato, encontre a janela Configuração do Sistema em **Kickoff** → **Aplicações** → **Configuração** → **Configuração do sistema**.

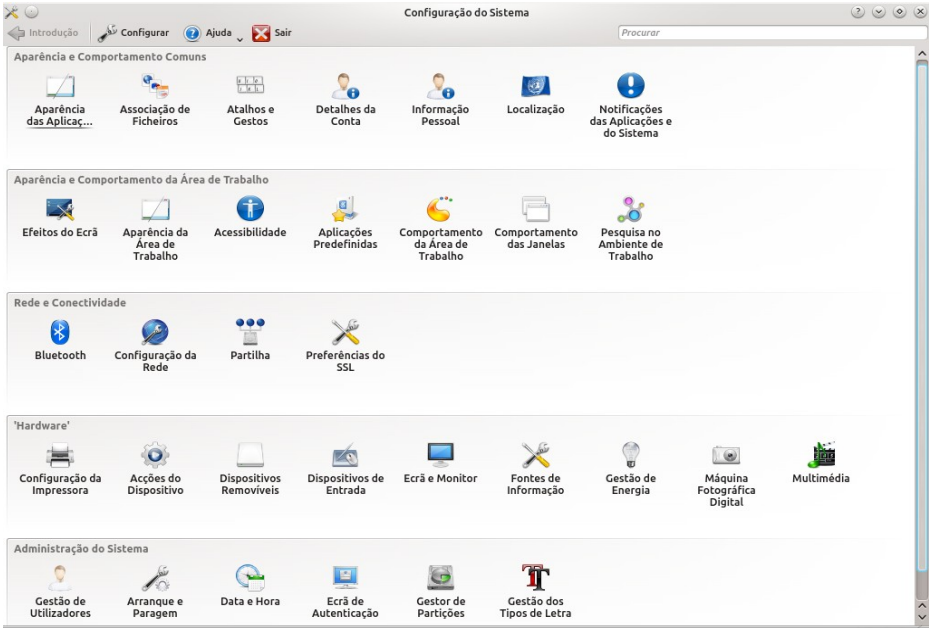


Figura 4.24: Configuração do Sistema

Clique em **“Dispositivos de Entrada”** na secção Hardware. Quando a janela abrir escolha a secção **“Rato”** no lado esquerdo da janela.

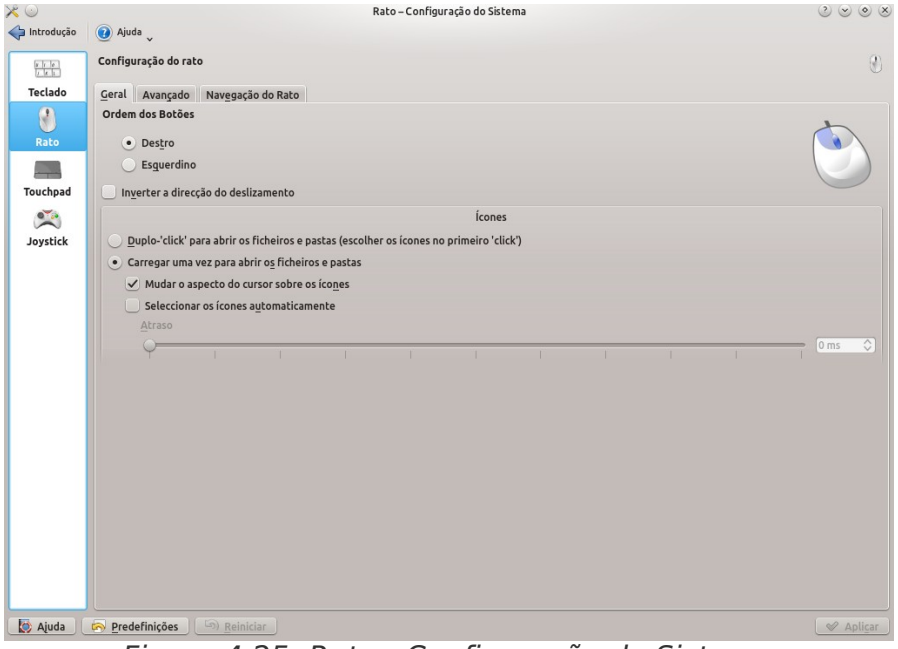


Figura 4.25: Rato - Configuração do Sistema

Na área **Ordem dos botões** pode escolher se vai utilizar o rato com a mão direita (dexstro) ou com a mão esquerda (Esquerdino) para que a ordem dos botões altere automaticamente.

Pode também escolher se prefere abrir os ficheiros com um ou dois cliques no mesmo.

No separador **Avançado** pode alterar opções como a sensibilidade do rato e o arrasto da seta do rato. Na **Navegação do Rato** pode ativar a opção de mover o rato com o teclado numérico.

5. Gestor de Ficheiros – Dolphin

O *Dolphin* é o gestor de ficheiros de eleição do KDE, prático e fácil de usar.

Para iniciar o *Gestor de Ficheiros Dolphin* basta clicar no botão do menu **kickoff** e o ícone do *Dolphin* estará na secção “Favoritos” por omissão.

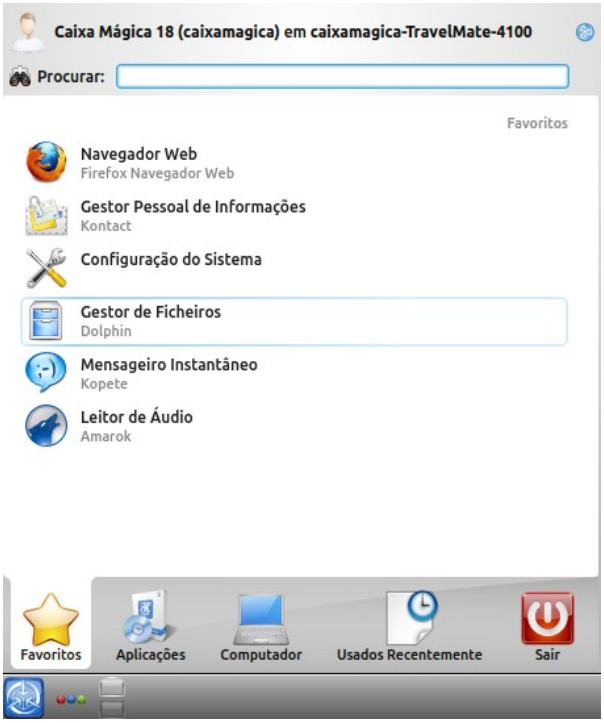


Figura 5.1: Menu Kickoff

- As directorias têm o formato de pastas e os ficheiros têm ícones variados, normalmente apropriados ao tipo/conteúdo da aplicação;
- Do lado esquerdo encontra uma pequena lista de localizações no seu computador que torna a navegação para estes locais mais fácil. São exemplos a pasta pessoal, o lixo e a raíz do disco rígido;
- Quando selecciona uma pasta ou ficheiro pode ver algumas informações importantes sobre este do lado direito da janela;
- Por predefinição basta clicar uma vez no ficheiro ou pasta para o abrir. Ao abrir uma pasta, o *Dolphin* troca o conteúdo da pasta anterior pelo conteúdo da nova.
- Pode alterar a forma como vê o conteúdo das pastas em três formas clicando nos botões no topo ao lado das setas. As formas de visualização são:

- Vista de ícones – Apresenta apenas os ícones das pastas/ficheiros;
- Vista de detalhes – Mostra os ícones e os seus detalhes à frente em forma de lista;
- Vista de coluna – Os ícones aparecem organizados em colunas.

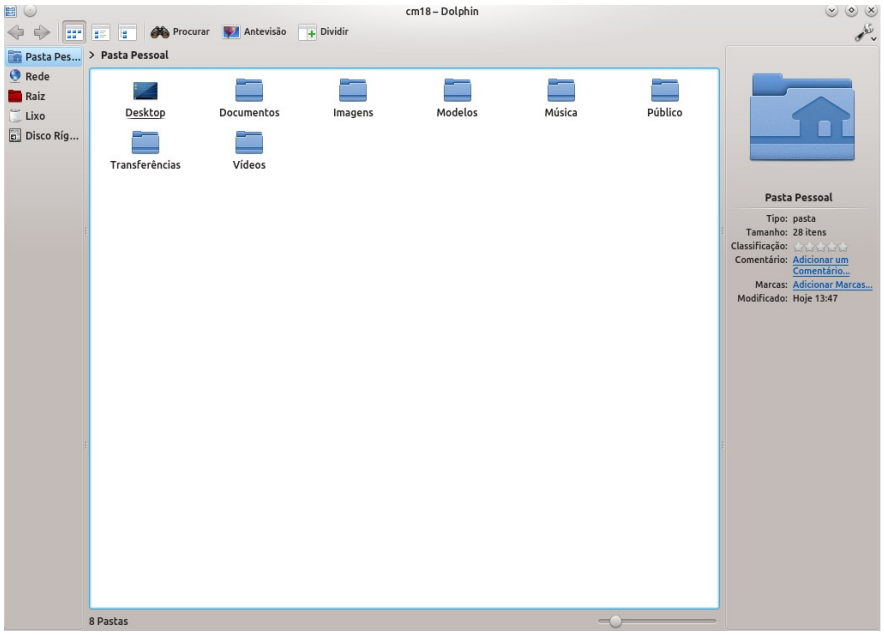


Figura 5.2: Gestor de Ficheiros – Dolphin

5.1 Cria Directorias (Pastas)

Os termos “pasta” e “directoria” são utilizados arbitrariamente e têm neste contexto o mesmo significado. O termo técnico de sistema operativos é “directoria”, mas com a recorrente utilização de exploradores de ficheiros gráficos, que representam as directorias como “pastas” faz com que este termo seja utilizado com tanta ou mais frequência.

O procedimento de criação de uma pasta é bastante simples, pois basta clicar com o botão direito do rato no fundo do ecrã ou janela do explorador de ficheiros e clicar em **Criar um Novo...** → **Pasta...**

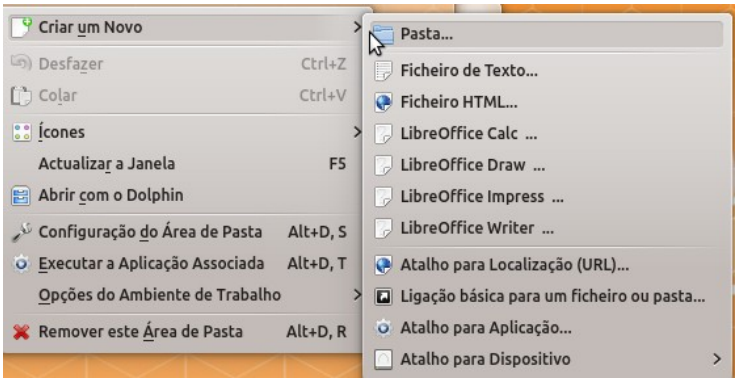


Figura 5.3: Criar uma pasta

Escolha o nome da nova pasta e clique em **“OK”**.

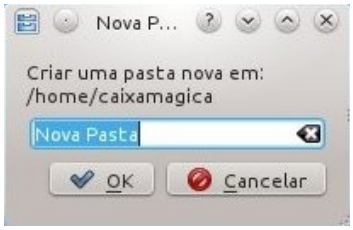


Figura 5.4: Criar uma pasta – nome

5.2 Remover Directorias e Ficheiros

Recordemos que o *Lixo do Sistema* é apenas uma pasta para onde enviamos os ficheiros que “removemos”. Para os apagar definitivamente é necessário clicar na opção **“Esvaziar o lixo”** na pasta **Lixo**.

Existem três formas de remover as directorias e/ou os ficheiros:

1. Clicar na directoria/ficheiro em causa com o botão direito do rato e clicar em **Enviar para o Lixo**;

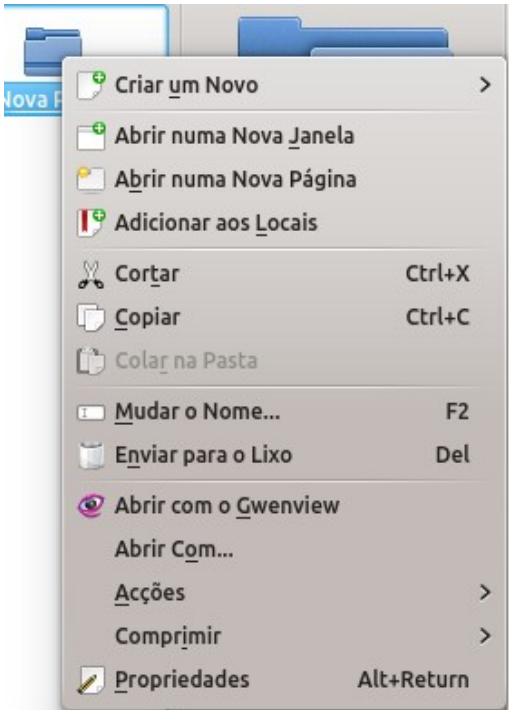


Figura 5.5: Remover uma pasta

2. Seleccionar o ficheiro/directoria e pressionar a tecla DELETE do seu teclado;

3. Arrastar, mantendo o botão esquerdo do rato pressionado, o objecto a eliminar para a pasta **Lixo**.

5.3 Copiar / Colar Ficheiros ou Directorias

Estes são dois importantes procedimentos no dia-a-dia de um utilizador, que são muito fáceis de usar.

Para facilitar a execução destas operações, deve ter duas janelas abertas, uma com a localização atual do ficheiro e outra com a localização de destino. O *Dolphin* tem uma opção que ajuda bastante nesse processo. No centro da barra com botões no topo da janela, está um botão que divide a janela do *Dolphin* em duas partes onde pode abrir pastas diferentes em cada uma das "sub-janelas".

Figura 5.6: Dividir – Dolphin

Clique no botão marcado a vermelho acima e a janela será dividida da seguinte maneira:

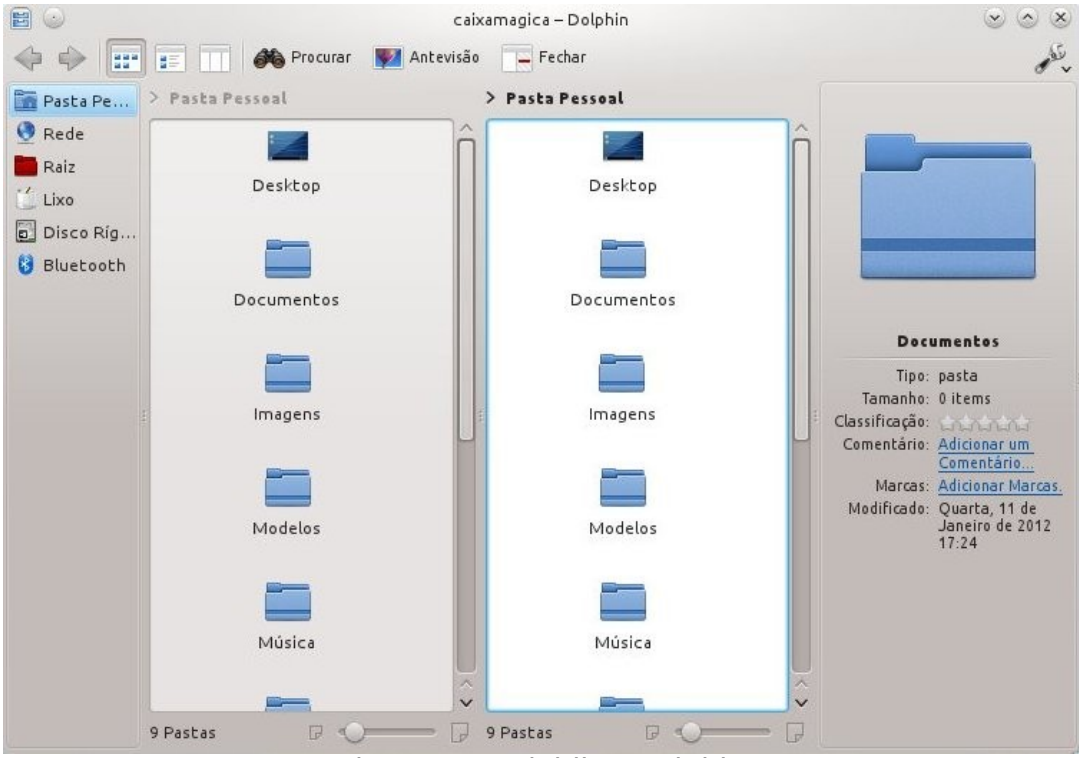


Figura 5.7: Dividir – Dolphin

Para copiar e colar um ou mais ficheiros ou pastas pode usar um dos dois método:

1. Arrastar o(s) ficheiro(s) em causa, mantendo o botão esquerdo do rato pressionado, até à pasta de destino e seleccionar a opção copiar para aqui;

2. Clicar com o botão direito do rato no ficheiro e seleccionar a opção copiar. De seguida, na pasta de destino, clique de novo com o botão direito na pasta e seleccione colar.

5.4 Pesquisar Ficheiros ou Directorias

Com o *Dolphin* é muito fácil encontrar um ficheiro ou directoria, clicando em **Editar → Procurar...** Se o menu não estiver activo no seu *Dolphin*, pressione as teclas CTRL+M.

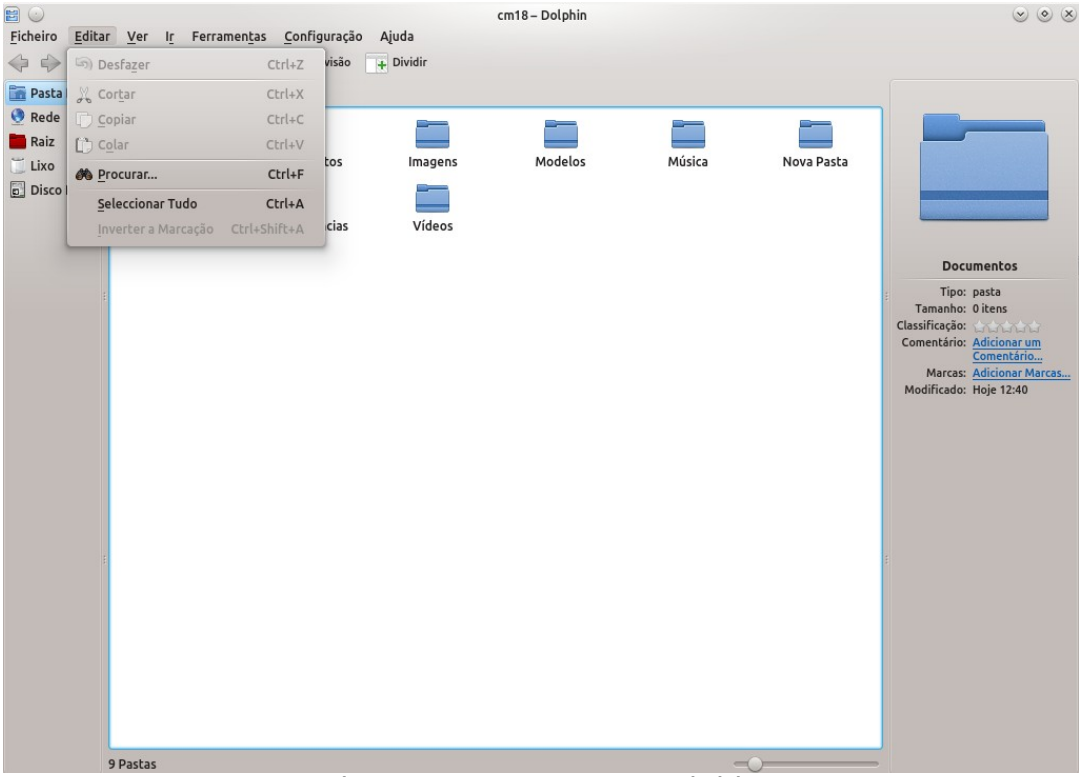


Figura 5.8: Procurar – Dolphin

Quando a barra de pesquisa aparecer, escreva nela o nome do ficheiro que quer encontrar e pressione “**Enter”**.

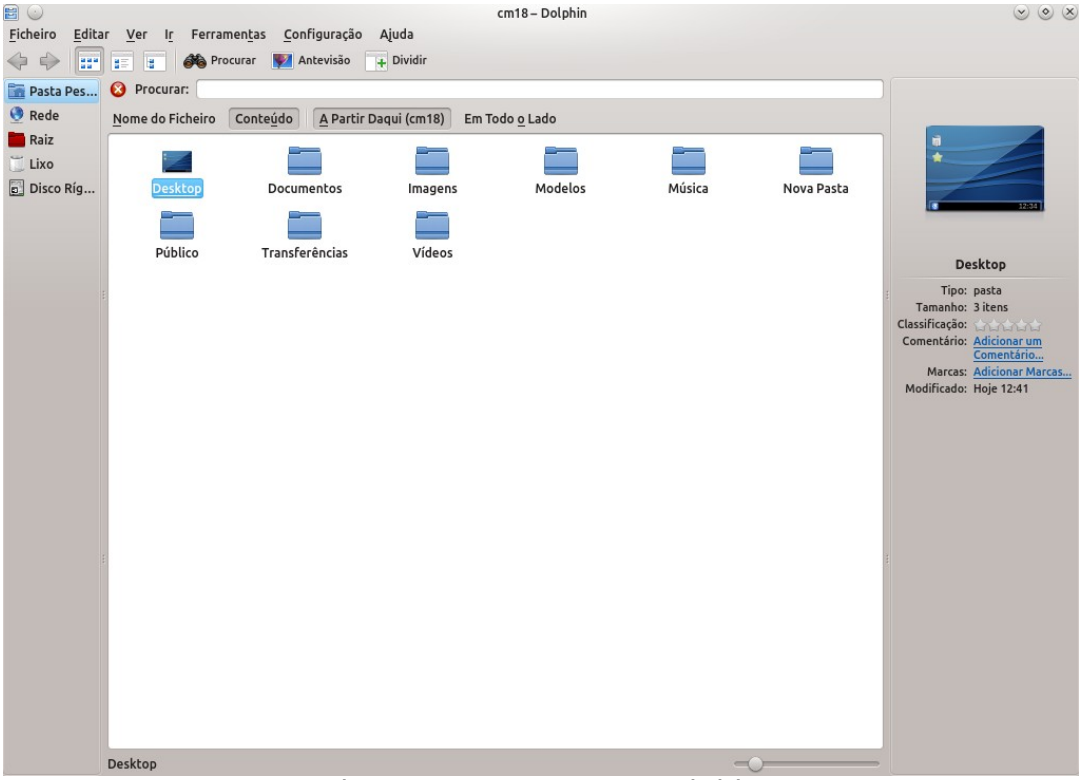


Figura 5.9: Procurar – Dolphin

Pode em alternativa clicar no botão **"Conteúdo"**, para que o programa procure a palavra que escreveu dentro dos ficheiros e não no nome.

Tem ainda duas opções relativas às pastas:

- **A Partir Daqui(nome da pasta)** – Procura dentro dos ficheiros e pastas dentro da pasta aberta actualmente.

- **Em Todo o Lado** – Procura por todas as pastas do computador.

5.5 Compactar / Descompactar Ficheiros

O *Dolphin* tem a capacidade de compactar e descompactar ficheiros. Os ficheiros compactados têm um ícone de um pacote.

Para compactar um ficheiro ou pasta, clique nele com o botão direito do rato e na opção **"Comprimir"** escolha o formato desejado para a compactação:

- **Aqui** – Compacta o(s) ficheiro(s) na pasta actual com o mesmo nome com o tipo tar.gz;

- **Como Pacote ZIP, RAR, ZIP/TAR** – Compacta o(s) ficheiro(s) na pasta actual com o mesmo nome mas com extensão .zip, .rar ou .tar.gz, respectivamente;

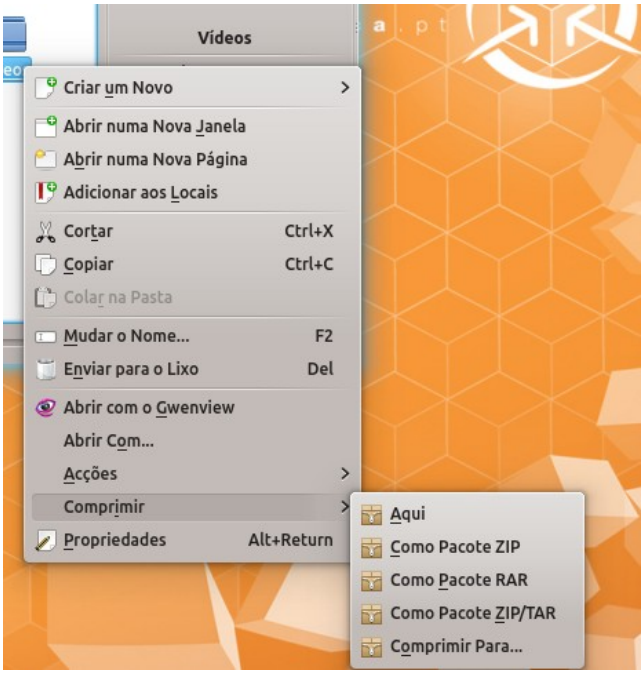


Figura 5.10: Comprimir

- **Comprimir Para...** - Faz aparecer uma nova janela do programa *Ark* onde pode escolher qual a pasta de destino do ficheiro compactado, assim como o seu nome e tipo de compactação.

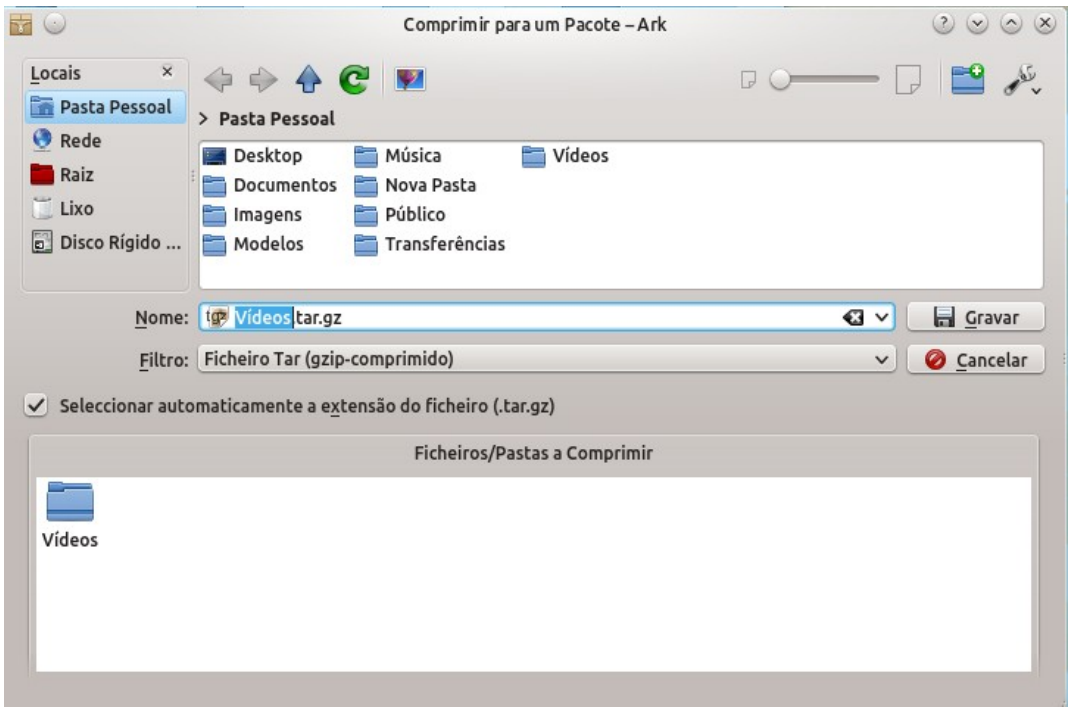


Figura 5.11: Comprimir para um Pacote - Ark

Para reverter a compactação, ou descompactar, clique no botão direito do rato no ficheiro compactado e poderá escolher uma das seguintes opções:

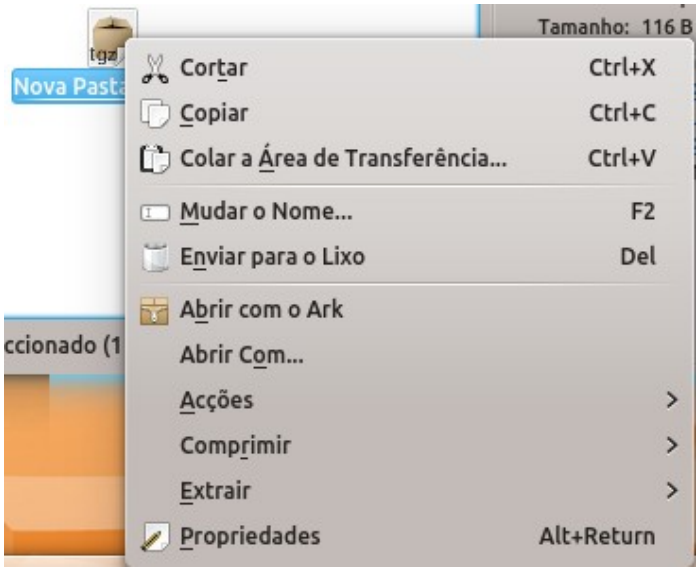


Figura 5.12: Extrair

- **Abrir com o Ark** – Abre o ficheiro com o *Ark*, o programa de compactação / descompactação de ficheiros;

- **Extrair o Pacote Aqui com Detecção da Sub-Pasta** – Extrai automaticamente o pacote para a pasta actual com a especial característica da detecção da sub-pasta;

- **Extrair o Pacote Para...** – Abre uma janela onde deve indicar o destino dos ficheiros descompactados do pacote em questão;

- **Extrair o Pacote Para Aqui** – Extrai os ficheiros do pacote para a pasta actual, mas desta vez sem a detecção da sub-pasta.

5.6 Processos

Os processos são aplicações / programas que estão a ser executados pelo sistema.

Uma das grandes vantagens do sistema Linux é a capacidade de gestão de processos que possui.

O utilizador pode gerir as suas tarefas, ou seja, ou seus processos, de diferentes formas. Pode terminá-los caso tenha presenciado algum problema com um deles, alterar as suas prioridades caso deseje passá-lo à frente de outras tarefas, entre outras.

Como já foi indicado no capítulo 4.3, o conjunto de teclas CTRL+ESC abre a janela Vigilante Sistema.

Depois de seleccionar uma aplicação pode clicar no botão **“Terminar o Processo”** que irá

imediatamente “Matar o Processo” como se costuma dizer na gíria informática.

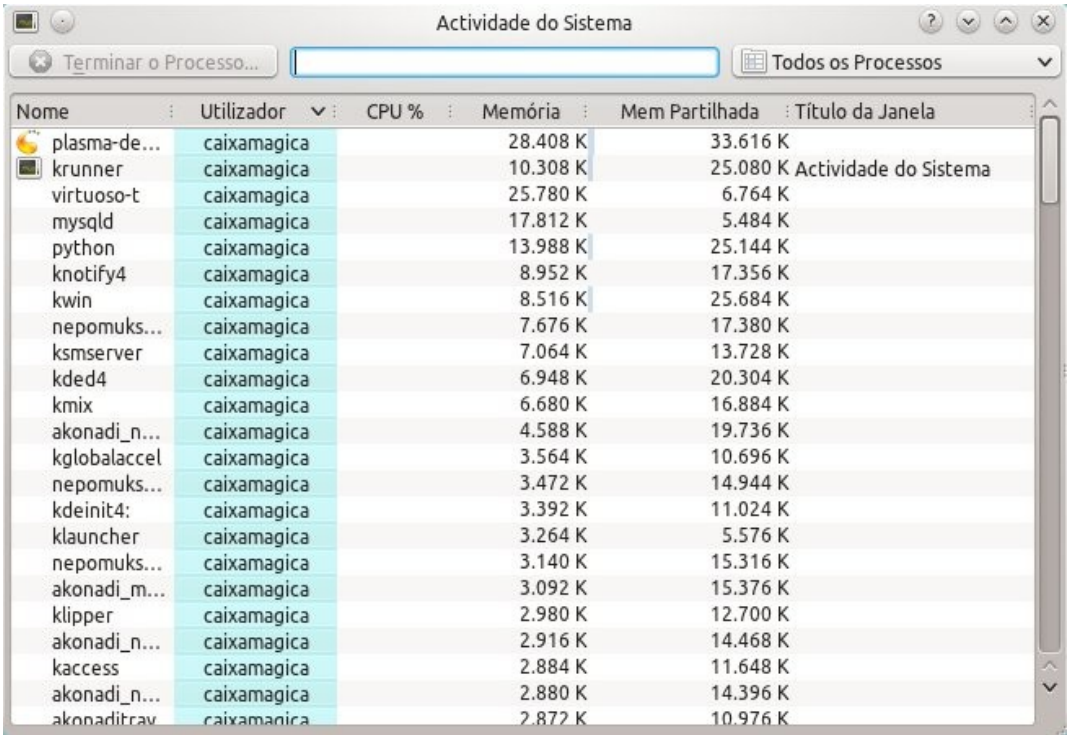

Actividade do Sistema
Terminar o Processo...
Todos os Processos
Nome Utilizador CPU % Memória Mem Partilhada Título da Janela
plasma-de... caixamagica 28.408 K 33.616 K
krunner caixamagica 10.308 K 25.080 K Actividade do Sistema
virtuoso-t caixamagica 25.780 K 6.764 K
mysqld caixamagica 17.812 K 5.484 K
python caixamagica 13.988 K 25.144 K
knotify4 caixamagica 8.952 K 17.356 K
kwin caixamagica 8.516 K 25.684 K
nepomuks... caixamagica 7.676 K 17.380 K
ksmserver caixamagica 7.064 K 13.728 K
kded4 caixamagica 6.948 K 20.304 K
kmix caixamagica 6.680 K 16.884 K
akonadi_n... caixamagica 4.588 K 19.736 K
kglobalaccel caixamagica 3.564 K 10.696 K
nepomuks... caixamagica 3.472 K 14.944 K
kdeinit4: caixamagica 3.392 K 11.024 K
klauncher caixamagica 3.264 K 5.576 K
nepomuks... caixamagica 3.140 K 15.316 K
akonadi_m... caixamagica 3.092 K 15.376 K
klipper caixamagica 2.980 K 12.700 K
akonadi_n... caixamagica 2.916 K 14.468 K
kaccess caixamagica 2.884 K 11.648 K
akonadi_n... caixamagica 2.880 K 14.396 K

Figura 5.13: Vigilante do Sistema

Se pressionar as teclas CTRL+ALT+ESC o seu cursor tornar-se-á numa caveira e fechará todas as janelas em que clicar.

5.7 CD's / DVD's e Dispositivos Móveis.

Para visualizar o conteúdo dos CDs / DVDs ou dispositivos moveis como uma pen USB, basta inseri-lo e uma nova janela no canto inferior direito aparecerá com algumas das tarefas executáveis com esse dispositivo. Se introduzir um dispositivo vazio, pode clicar em **“Abrir o Gestor de Ficheiros”** para ver o conteúdo do mesmo.

Figura 5.14: Dispositivos Disponíveis

6. Principais Aplicações

Neste capítulo pode ver as principais aplicações instaladas com o Linux Caixa Mágica 18, de maneira a que possa explorá-las e usá-las mais facilmente.

Estando o espírito da Caixa Mágica associado ao software livre, as aplicações indicadas são de uso gratuito e de código fonte disponível.

6.1 Gravador de discos CD / DVD

O programa que permite gravar CDs e DVDs que acompanha o Caixa Mágica 18 é o *K3b*. Para poder efectuar gravações a partir do seu computador, necessita ter, pelo menos, um dispositivo de gravação de CDs e/ou DVDs na sua máquina. Para abrir o *K3b* clique no menu **KickOff → Aplicações → Sistema → Gravação de Discos**.

Figura 6.1: Gravação de Discos

A janela Inicial do *K3b* será igual à seguinte figura:

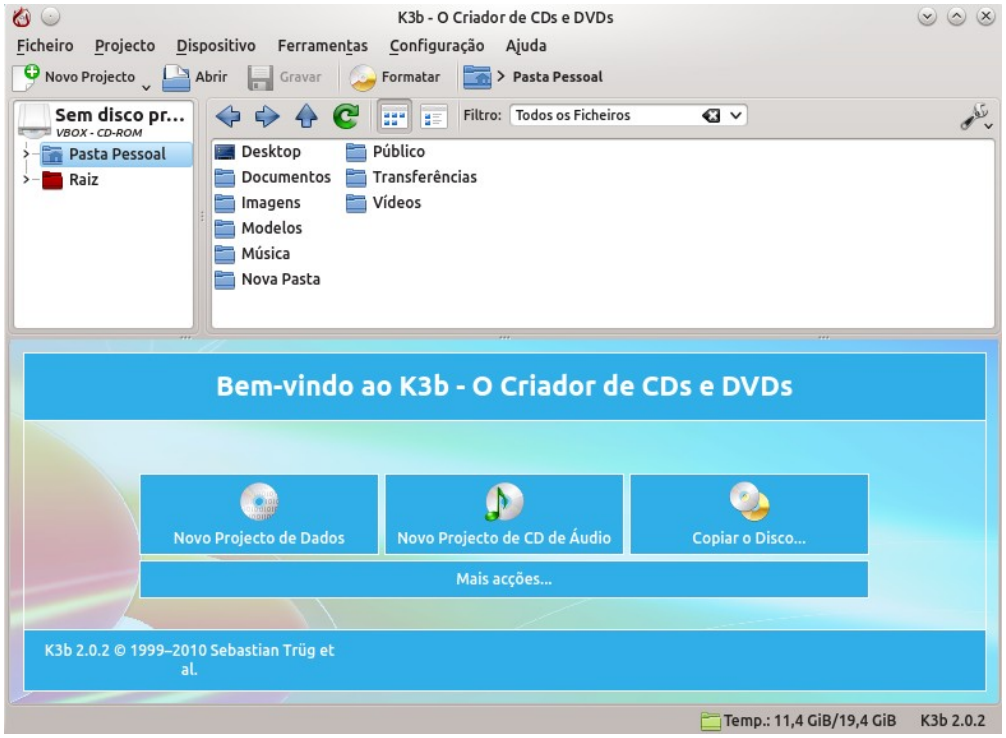


Figura 6.2: Janela inicial do K3b

Para qualquer modo de gravação (som, vídeo, imagem...) a janela de gravação terá o seguinte aspecto.

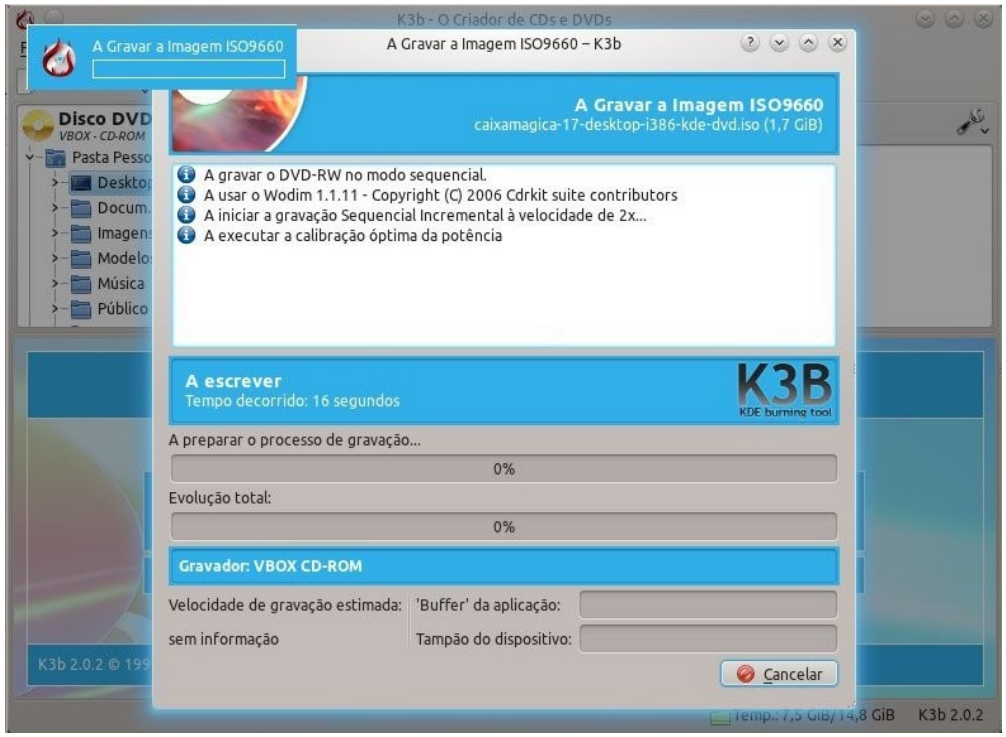

A Gravar a Imagem ISO9660
A Gravar a Imagem ISO9660 – K3b
A Gravar a Imagem ISO9660
caixamagica-17-desktop-i386-kde-dvd.iso (1,7 GiB)
A gravar o DVD-RW no modo sequencial.
A usar o Wodim 1.1.11 - Copyright (C) 2006 Cdrkit suite contributors
A iniciar a gravação Sequencial Incremental à velocidade de 2x...
A executar a calibração óptima da potência
A escrever
Tempo decorrido: 16 segundos
K3B
KDE burning tool
A preparar o processo de gravação...
0%
Evolução total:
0%
Gravador: VBOX CD-ROM
Velocidade de gravação estimada:
sem informação
'Buffer' da aplicação:
Tampão do dispositivo:
Cancelar
K3b 2.0.2

Figura 6.3: K3b – O criador de CDs e DVDs - Gravação

6.1.1 Como gravar um CD de Áudio

Para criar um CD de áudio no *K3b*, clique no botão **Novo Projecto de CD de Áudio**, no centro da janela inicial.

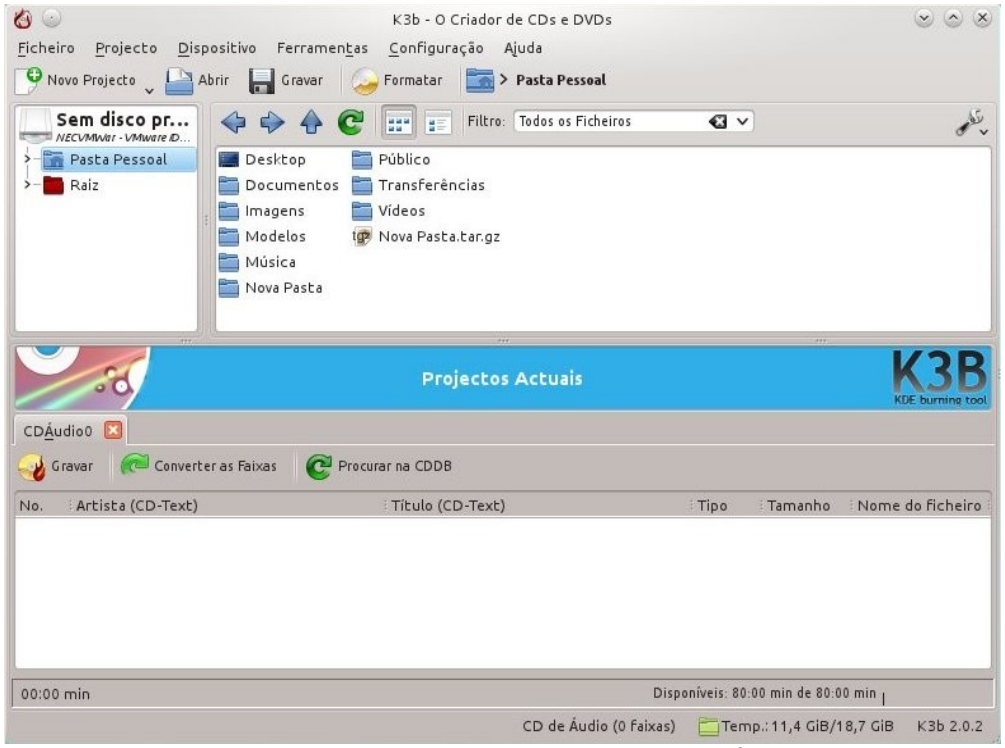


Figura 6.4: K3b – Projecto de CD de áudio

Na parte superior à barra azul com “Projectos actuais” escrito, podemos encontrar um “explorador” que serve para encontrar os ficheiros de áudio que quer gravar no CD. Na parte inferior vão estar os ficheiros que já adicionou à gravação, assim como o botão que inicia a gravação. Para escolher quais os ficheiros a gravar, deve arrastá-los da área de cima para a de baixo. Quando terminar de escolher os ficheiros de áudio, clique em **“Gravar”**.

Quando clicar em gravar, aparecerá uma nova janela onde deve escolher o CD vazio a usar, que deve introduzir no seu leitor CD / DVD se ainda não o fez. Pode alterar a velocidade da gravação para torná-la mais lenta se quiser uma gravação mais segura por exemplo.

Pode até escolher se quer simular a gravação antes de a começar, entre outras opções.

Clique de novo em **“Gravar”** para que a gravação comece.

Figura 6.5: K3b – Projecto de CD de áudio – Gravar o Disco

6.1.2 Como criar um CD / DVD de Dados

Pode também criar CDs e DVDs com ficheiros de dados, tipo ficheiros de texto, executáveis ou imagens. Para isso clique em **"Novo Projecto de Dados"**.

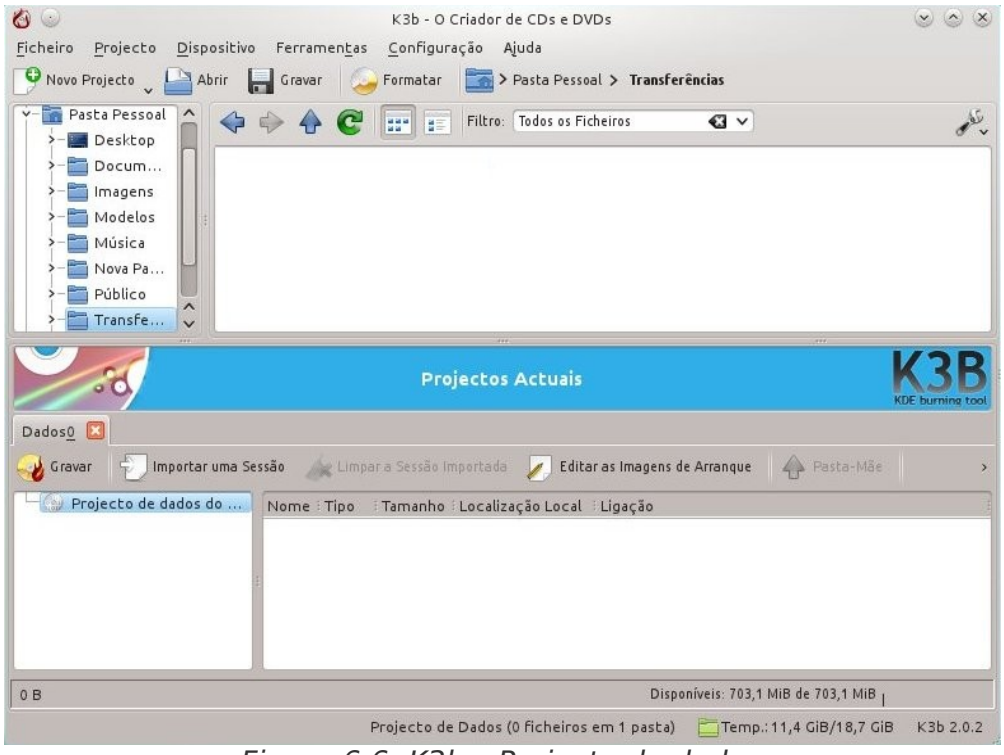


Figura 6.6: K3b – Projecto de dados

A janela do projecto de CD ou DVD de dados é semelhante à janela do projecto de áudio e o processo de escolha dos ficheiros para gravação é o mesmo: encontrá-los na parte de cima da janela e arrastar para a parte de baixo. A diferença destas janelas é o tipo de ficheiros que pode usar na gravação, pois só poderia escolher ficheiros de áudio se estivesse a criar um projecto de áudio.

Mais uma vez clique em **"Gravar"**, escolha o CD ou DVD onde pretende efectuar a gravação, escolha a velocidade de gravação e, se não quiser outras opções secundárias, clique em **"Gravar"**.

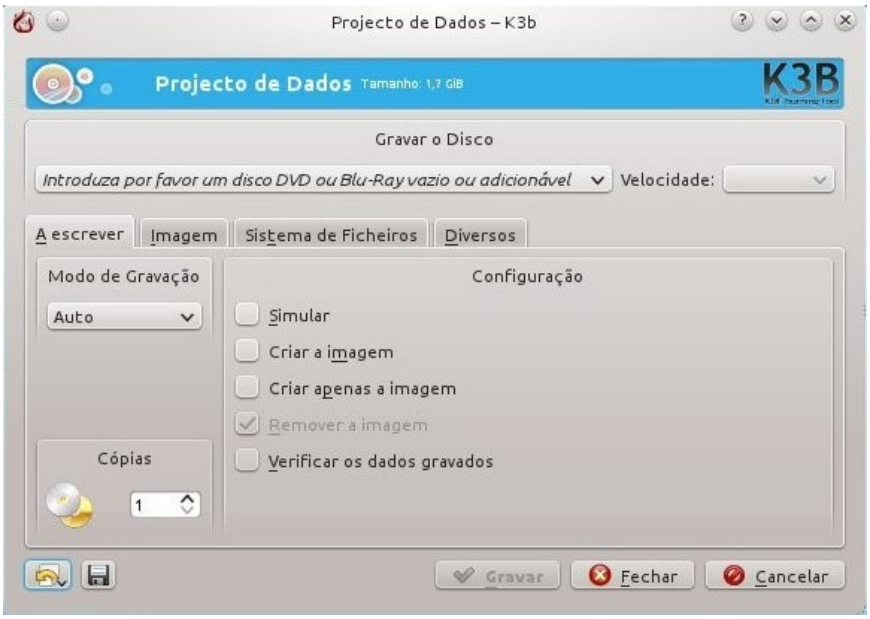


Figura 6.7: K3b – Projecto de dados – Gravar o disco

6.1.3 Como gravar uma imagem de CD / DVD

Como explicado no capítulo 2.2.1, uma imagem de um CD/DVD é um ficheiro com uma cópia de todo o conteúdo do mesmo, sendo o formato mais utilizado o ISO-9660.

O ficheiro "caixamagica-18-desktop-i386-kde-dvd.iso" é um bom exemplo de uma imagem ISO, pois nela existem os ficheiros de um CD de instalação do Linux Caixa Mágica 18.

Se abrir uma PEN ou CD/DVD onde gravou o conteúdo de uma imagem ISO verá que o que lá está, não é a imagem ISO em si, mas um conjunto de pastas (dependendo do conteúdo do ficheiro ISO).

Para poder gravar um CD ou um DVD a partir de uma imagem, clique em **"Ferramentas"** e depois em **"Gravar uma Imagem"**, como mostra a próxima figura.

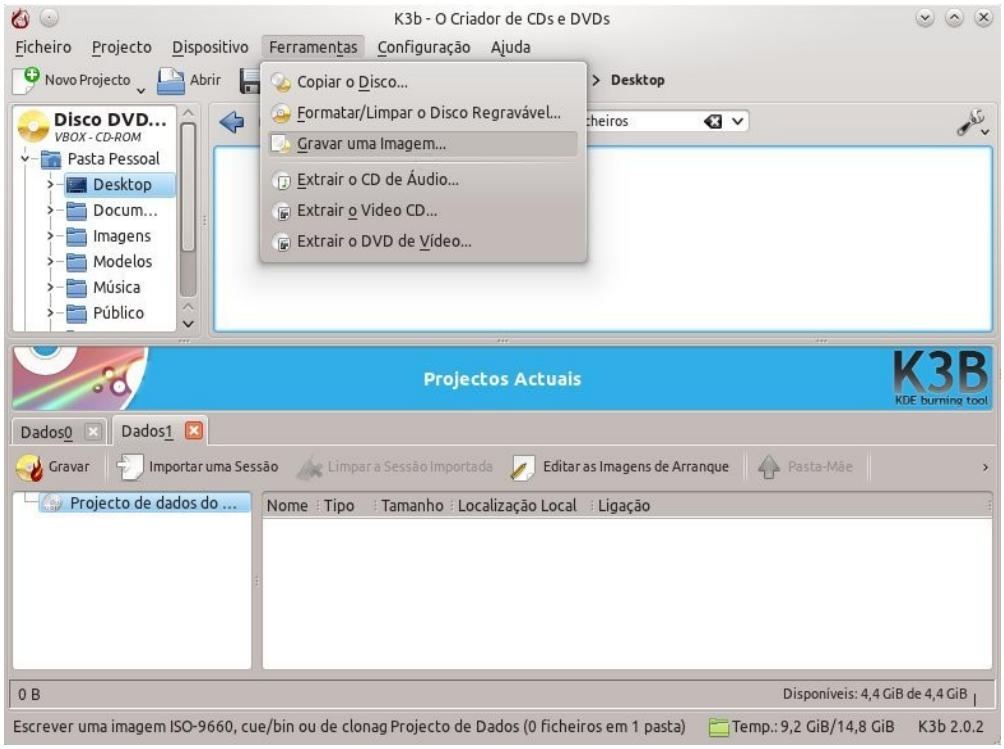


Figura 6.8: K3b – O criador de CDs e DVDs

A janela de gravar a imagem é diferente das outras, pois em vez de escolher os ficheiros que quer gravar, deve escolher a imagem que contem os ficheiros que irão ser gravados.

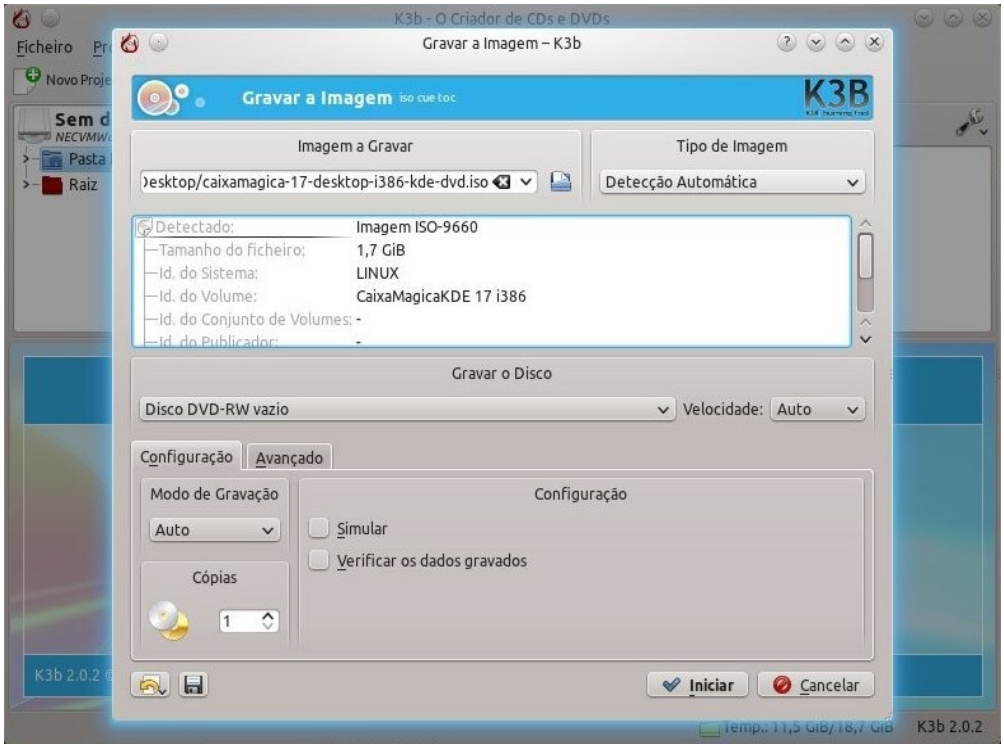


Figura 6.9: K3b – Gravar uma imagem

Depois de escolher a imagem pretendida, a drive de CDs ou DVDs a utilizar e a velocidade da gravação, clique em **“Iniciar”** para que a gravação inicie.

6.1.4 Como copiar CDs / DVDs

Pode facilmente copiar o conteúdo de um CD ou de um DVD para outro CD ou DVD, respectivamente, sem problemas clicando no botão, do lado direito da janela inicial do *K3b*, que diz Copiar o Disco...

Figura 6.10: K3b – Cópia de Disco

Se o seu computador possui, por exemplo, um ou mais leitores de CDs / DVDs e apenas um gravador, deve colocar aquele que contém os dados a serem copiados no leitor e o CD / DVD vazio no gravador. Por outro lado, se tem apenas uma drive, deve colocar primeiro o que tem o conteúdo a gravar e clicar em **“Iniciar”**. Quando o *K3b* pedir deve então abrir o gravador e trocar pelo CD ou DVD vazio.

6.1.5 Como apagar um disco regravável

Existem CDs e DVDs que são regraváveis, ou seja, pode-se gravar neles mais do que uma vez. Estes são normalmente chamados de CD-RW ou DVD-RW. Para poder apagar o conteúdo destes discos, clique em **“Ferramentas”**, no menu inicial e depois clique em **“Formatar/Limpar o Disco Regravável”**.

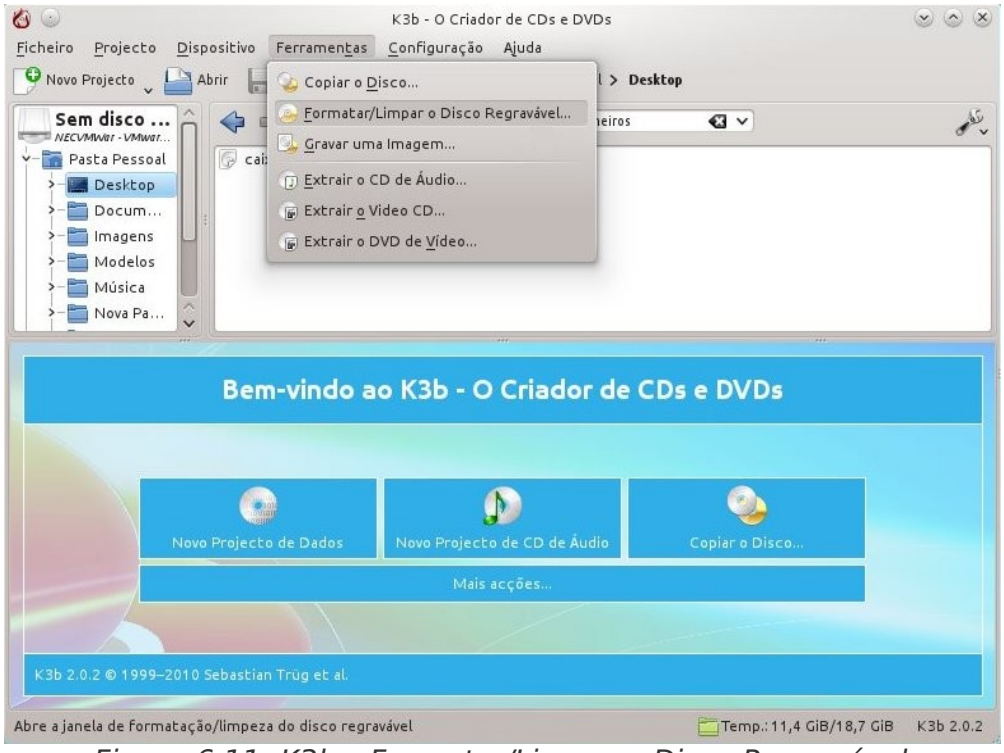


Figura 6.11: K3b – Formatar/Limpar o Disco Regravável

Na janela de formatação do disco regravável basta escolher o disco a formatar e clicar em **"Iniciar"**.

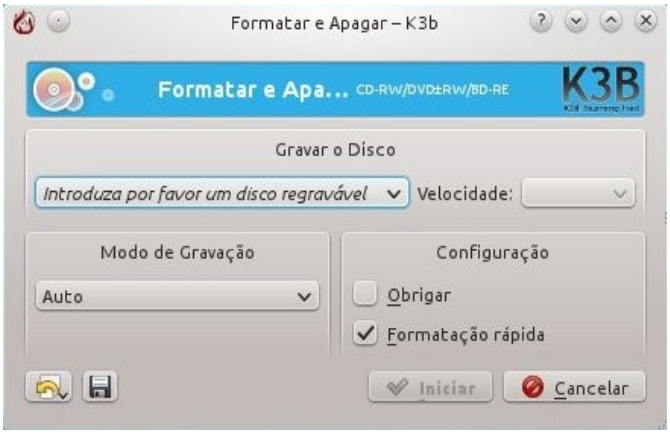


Figura 6.12: K3b – Formatar e Apagar

6.2 Reprodutor de Vídeo

O reprodutor de vídeo que acompanha o Caixa Mágica 18 é o *Dragon Player*, um programa muito prático para visualizar os seus vídeos no computador. Para o abrir, clique no menu **KickOff → Aplicações → Multimédia → Leitor de Vídeo**.

Figura 6.13: KickOff – Leitor de vídeo

6.2.1 Como visualizar um ficheiro de vídeo

Se quiser abrir um ficheiro de vídeo que tenha no seu computador, clique em **"Reproduzir um Ficheiro"**. Isto vai abrir uma nova janela para procurar o ficheiro que quer reproduzir, encontre o ficheiro, seleccione-o e clique em **"Abrir"**.

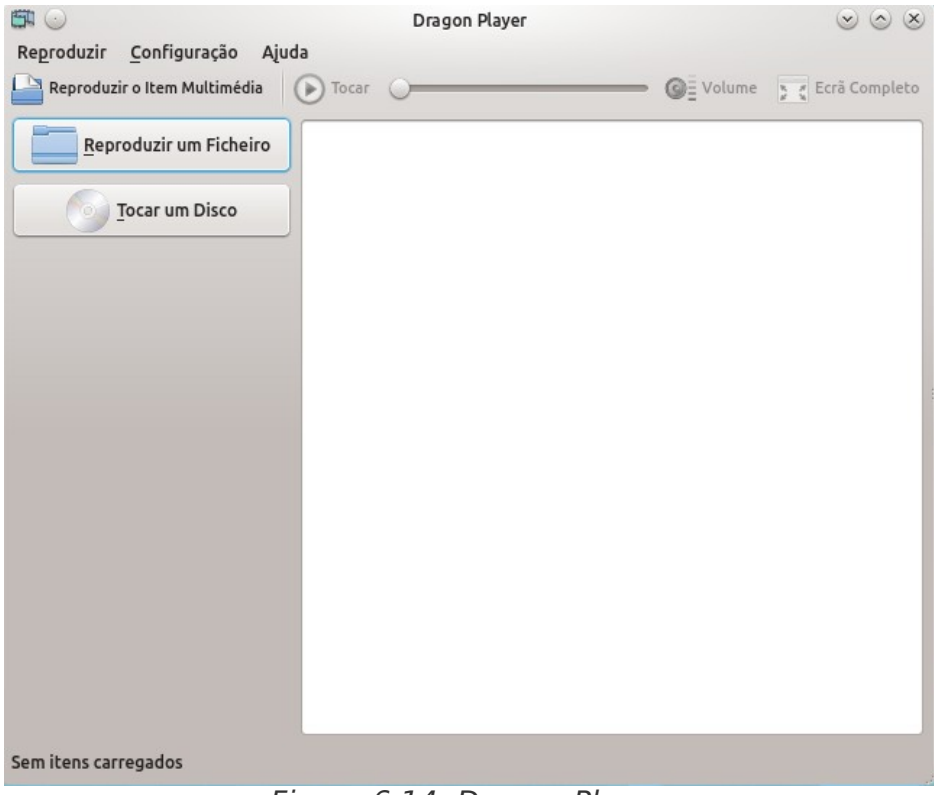


Figura 6.14: Dragon Player

6.2.2 Como visualizar um video através de um DVD

Para poder assistir um filme através de um DVD abra o *Dragon Player* e clique no botão **"Tocar um Disco"**, no lado esquerdo da janela.

6.3 Reprodutor de Áudio

Para reproduzir áudio, o Caixa Mágica é acompanhado pelo programa *Amarok*. Ele é capaz de ler os conteúdos das pastas do computador criar automaticamente uma base de dados, que facilita a procura das músicas que quiser ouvir.

Clique no menu **KickOff** → **Aplicações** → **Multimédia** → **Leitor de Áudio** para abrir o *Amarok*.

Figura 6.15: Amarok

Se minimizar *Amarok*, este criará um pequeno ícone no lado direito da barra de ferramentas e, se clicar no botão direito do rato em cima deste ícone, pode, por exemplo, mudar ou parar a música ou fechar o programa sem ter que o voltar a maximizar.

Figura 6.16: Amarok na barra de ferramentas

6.3.1 Como ouvir um CD de Áudio

Para ouvir um CD de áudio deve clicar no botão **"Música Local"** no lado esquerdo da página inicial do *Amarok*, depois de inserir o dito CD.

Todas as músicas desse CD serão listadas no lado direito da janela. Assim pode saber qual o nome da música que está a ouvir ou clicar no nome daquela que quer ouvir para a abrir.

6.3.2 Como ouvir ficheiros MP3

Para encontrar as pastas com ficheiros MP3 que possuir no computador, clique em cima do botão **"Ficheiros"** na lista do lado esquerdo da janela. Assim como acontece com os CDs, os ficheiros que seleccionou e abriu aparecerão no lado direito da janela.

6.4 Gestor de fotos

O gestor de fotos predefinido é o *Gwenview*, que tem a capacidade de gerir assim como editar minimamente as suas fotos e imagens. Este software suporta vários tipos de ficheiros como JPEG, PNG, TIFF e RAW, como alguns tipos de vídeo.

Sempre que introduzir um dispositivo amovível (PEN, cartão de memória) que possua ficheiros de imagem nele, aparecerá uma pequena janela à direita, própria de quando se introduz um dispositivo desse tipo, e nela terá a opção de abrir o *Gwenview* com as imagens desse mesmo dispositivo.

Para abrir este programa abra o menu **KickOff → Aplicações → Gráficos → Visualizador de imagens**.

Figura 6.17: Gwenview - KickOff

A janela do *Gwenview* é muito simples, pois apresenta um espaço que ocupa a maior parte da janela, onde aparecem as pastas abertas recentemente. À direita existe um explorador para encontrar as suas pastas de imagens e poder abri-las facilmente:

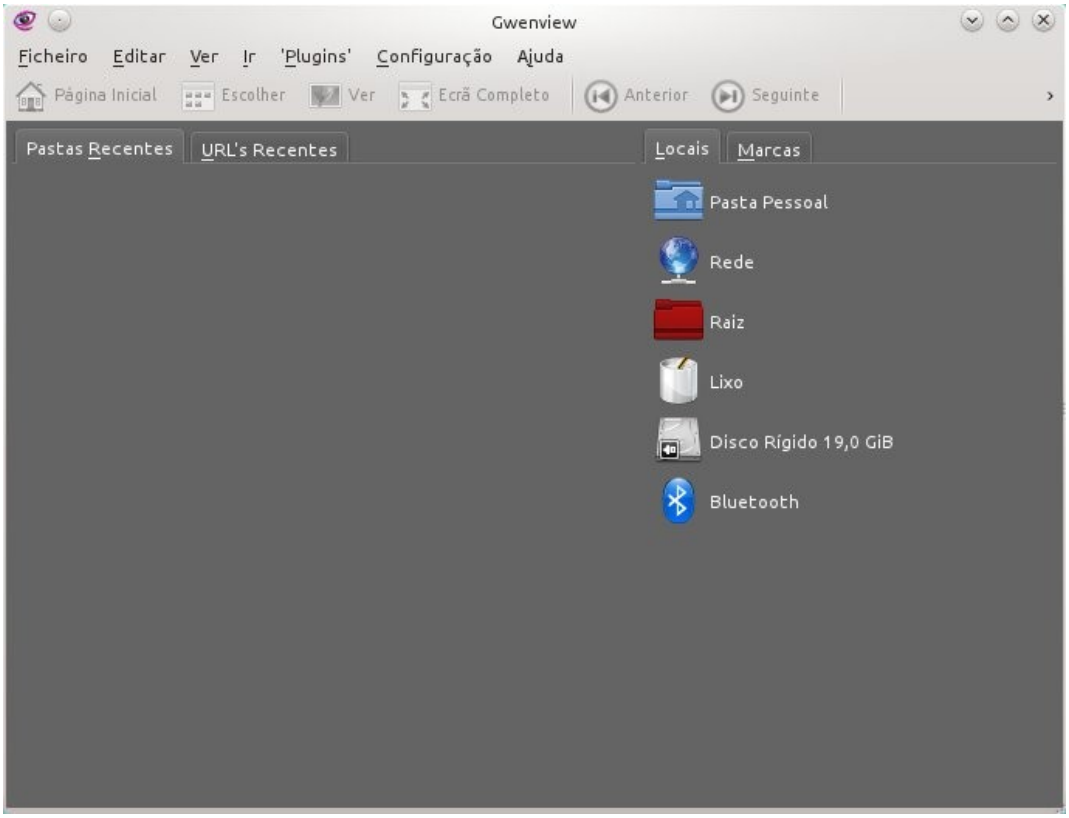


Figura 6.18: Gwenview

Se clicar em **"Editar"**, no topo, quando tiver uma imagem aberta poderá fazer alterações como rodar a imagem para a esquerda ou direita, espelhar a imagem ou redimensiona-la, entre outras.

6.5 Correio Electrónico

Para poder gerir os seus e-mails, contactos e tarefas pode utilizar o software de correio electrónico instalado com o Caixa Mágica, o *Kontact*.

Abra-o clicando no menu **KickOff → Aplicações → Escritório → Gestor pessoal de informações.**

Figura 6.19: Kontact – KickOff

Resumo - Kontact
Ficheiro Configuração Ajuda
Nova Mensagem
Resumo
E-mail
Contactos
Calendário
Lista de Itens Por-Fazer
Fontes
Diário
Notas
Sumário para Caixa Mágica 18
Próximos Eventos
Sem próximos eventos nos próximos 7 dias
Assistente de Contas
Fornecer os dados pessoais
Com alguns passos simples, será criada a configuração adequada para si. Siga por favor os passos do assistente cuidadosamente.
Nome Completo Caixa Mágica 18
Endereço de e-mail:
Senha
Procurar os fornecedores de serviço na Internet
Verificar a nível 'online' as configurações do meu fornecedor. Só será enviada a configuração da parte de domínio do seu endereço de e-mail para a Internet nesta altura. Se desligar esta opção, poderá configurar manualmente a sua conta.
Recuar
Seguinte
Terminar
Cancelar

Figura 6.20: Kontact – Assistente de Contas

Quando abre o *Kontact* pela primeira vez, surge uma janela no centro do seu ecrã que pede que introduza o seu nome, o seu endereço de email e a password do email.

No lado esquerdo da janela do *Kontact* existe um menu onde pode escolher o que quer que apareça na janela em si. No menu encontra as seguintes opções:

- **Resumo** – É como uma página inicial onde pode ver os próximos eventos assinalados, por exemplo;
- **E-mail** – Aqui pode ler e enviar e-mails que recebe na sua conta que, à partida, indicou quando abriu o Kontact pela primeira vez;
- **Contactos** – Todos os contactos que quiser guardar, ficarão guardados aqui, sendo possível organiza-los do modo que desejar;
- **Calendário** – No calendário pode agendar e consultar o que já agendou para os próximos dias, semanas ou meses;
- **Lista de Itens por fazer** – Um espaço para colocar notificações com tudo o que ainda tem por fazer;
- **Fontes** – Em inglês, Feeds, é um espaço onde pode ler as noticias do site que desejar. O programa já vem com alguns sites predefinidos, mas é preciso primeiro clicar no botão Transferir as fontes ou Transferir todas as fontes;
- **Diário** – Tal como um diário em papel, aqui pode escolher o dia em que quer escrever e escrever tudo o que quiser e que escreveria num diário;
- **Notas** – Tudo o que quiser anotar e achar que não tem lugar nos locais acima, pode ser facilmente anotado aqui;
- **Gestor de Tempo** – Esta janela permite-lhe indicar a tarefa actual e gerir o tempo que gasta nela através de um cronómetro embutido no programa.

6.6 Escritório

Neste capítulo não podíamos deixar de referir a Office Suite incluída na Caixa Mágica: o *Libre Office*.

Este conjunto de aplicações inclui todas as ferramentas de produtividade que necessitará no seu escritório: Apresentações, Folha de Cálculo e Processador de Texto. Todas estas aplicações importam documentos do Microsoft Office 95/98/2000/2003/2007/2010 e, salvo algumas excepções, mantendo as características dos iniciais.

6.6.1 Aplicação de Apresentações

Esta aplicação permite-lhe fazer aplicações sob a forma de sequeência de diapositivos (slides), com animações e efeitos. Maném compatibilidade com o MS Powerpoint.

Para iniciar a aplicação clique no menu **KickOff → Aplicações → Escritório → LibreOffice Impress**

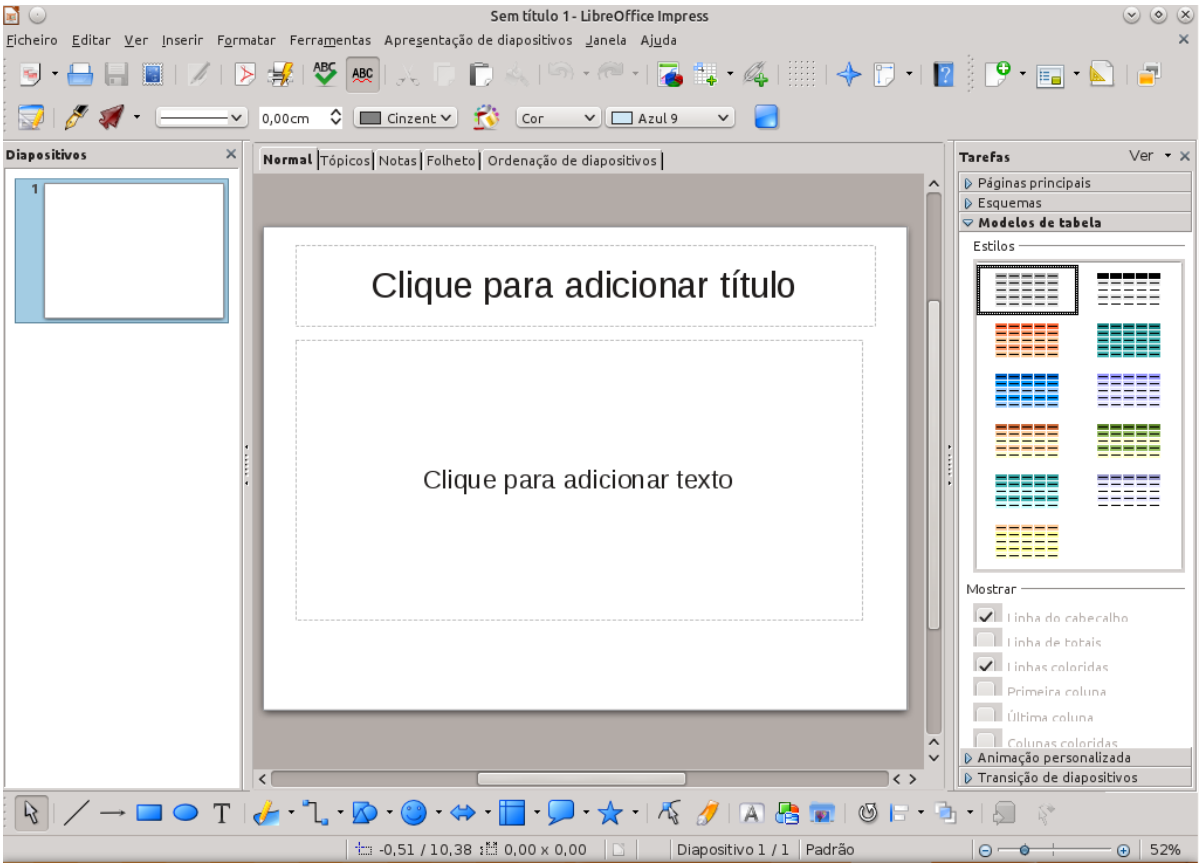


Figura 6.21: Apresentação de diapositivos - LibreOffice Impress

6.6.2 Folha de Cálculo

A folha de cálculo é uma poderosa aplicação para desenvolvimento de cálculos e gráficos. Esta pertence também ao conjunto de aplicações do LibreOffice, sendo compatível com ficheiros do MS Excel, o que tem facilitado bastante o processo de migração não só de utilizadores domésticos como empresariais. Para iniciar a utilização da Folha de Cálculo seleccione **Aplicações → Escritório → LibreOffice Calc**, no menu **KickOff**.

Como em todos os aplicativos do LibreOffice é visível: a barra de menu, a barra de funções, a barra de objectos (que está adaptada para a Folha de Cálculo) e a barra de ferramentas na vertical. Pode-se observar ainda a barra de fórmulas. Para aceder a outras barras de ferramentas disponíveis na aplicação, clique no menu **Ver → Barra de Ferramentas** e active a barra necessária.

Na janela existem colunas e linhas, marcadas por letras e números, respectivamente, Na parte inferior esquerda existe ainda alguns botões chamados Folha1, Folha 2 e Folha3, que fazem alternar entre as várias folhas de cálculo existentes no ficheiro aberto, pois é possível ter mais que uma folha de cálculo em um só ficheiro e ainda interligá-las através de referências cruzadas.

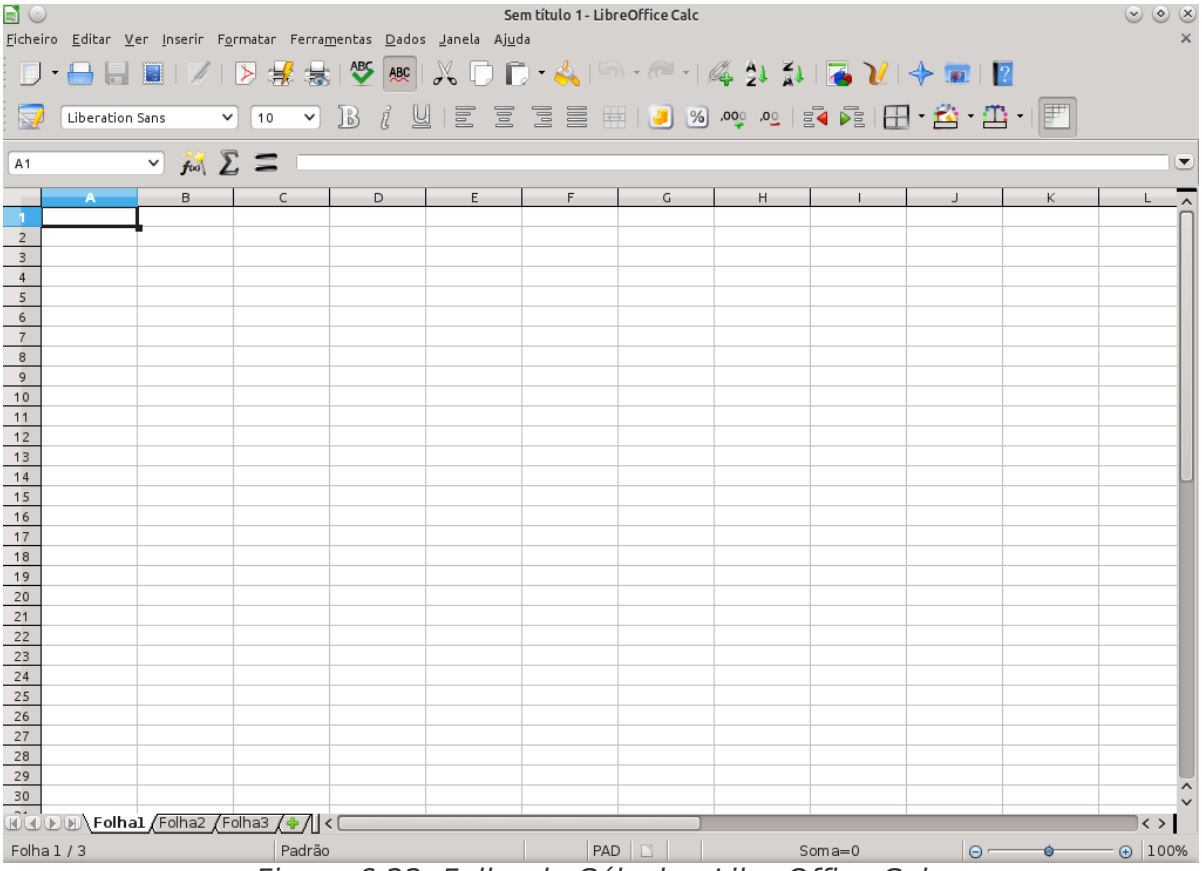


Figura 6.22: Folha de Cálculo - LibreOffice Calc

6.6.3 Processador de Texto

Para iniciar o Processador de Texto vá ao **KickOff → Aplicações → Escritório → LibreOffice Writer**.

Com o processador de texto pode:

- Criar textos formatados com diversos tipos de efeitos como 3D, diferentes tipos de fontes etc;
- Criar tabelas e formatá-las;

- Criar textos em colunas;
- Trabalhar com modelos de documentos;
- Inserir diversos formatos de imagens além de utilizar uma galeria já incluida na própri aplicação;
- Gravar os ficheiros em diversos formatos, inclusive em .doc e .docx (MS Word) e em HTML;
- Corrigir automaticamente palavras ortograficamente incorrectas;
- Criar entradas de texto automáticos, ou seja, associar um texto, gravura ou tabela a uma expressão e estes serem retornados quando se digitar a expressão designada;
- Conseguir ajuda em qualquer ecrã de trabalho;
- Utilizar o AutoPiloto para criar diversos tipos de documentos;
- Criar base de dados e emitir Mailing Lists;
- Imprimir etiquetas e envelopes; etc.

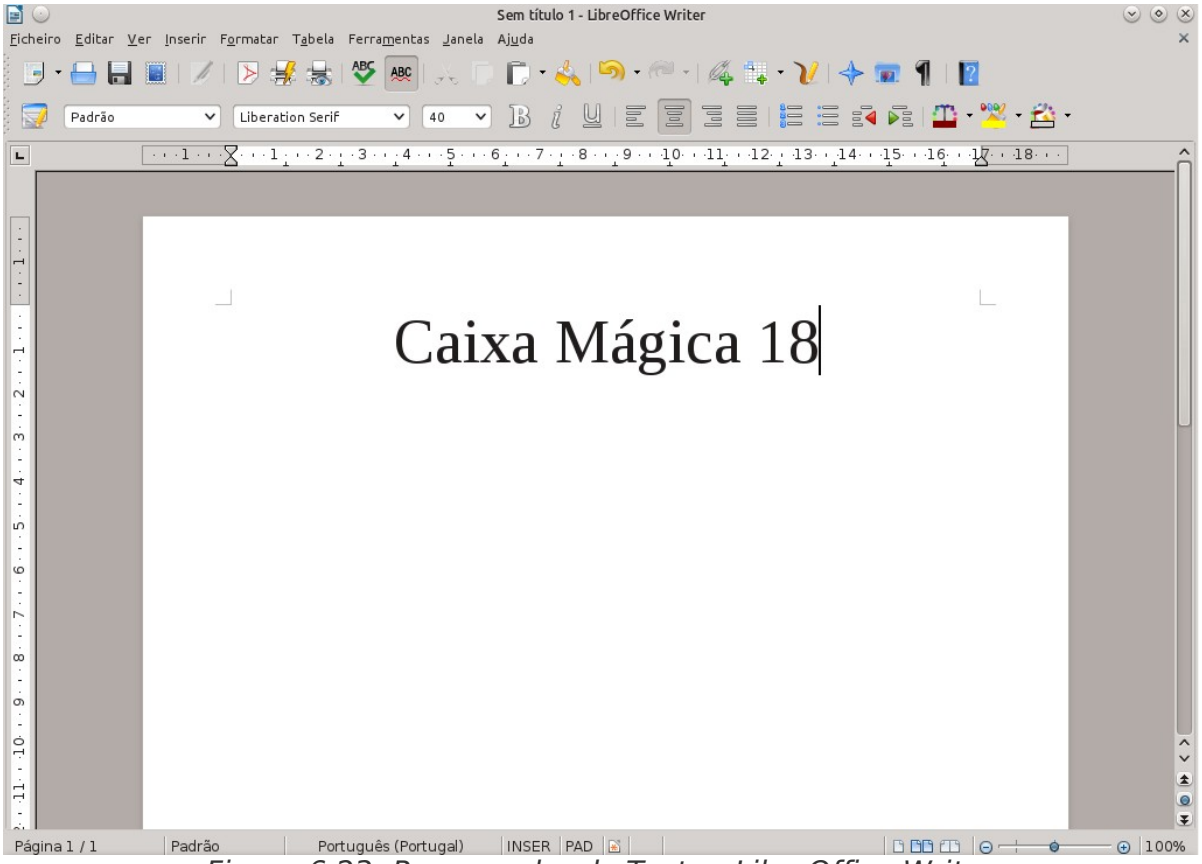


Figura 6.23: Processador de Texto - LibreOffice Writer

Nesta ferramenta temos a seguinte disposição dos menus e opções:

- **Barra da Aplicação** – Contém o nome da aplicação e do documento em que estamos a trabalhar. Quando cria um novo documento, este é colocado como “Sem nome” até que seja gravado com o nome desejado;

- **Barra de Menu** – Apresenta todos os Menus de trabalho;
- **Barra de Funções** – É mantida para todas as aplicações do LibreOffice;
- **Barra de Formatação** – Aqui encontra todos os recursos para formatação do documento;
- **Barra de Objectos** – Esta barra varia conforme a aplicação e conforme a função que está a ser executada;
- **Barra de Ferramentas Vertical** – Contém Links para as principais funções do programa;
- **Barra de Deslocamento** – Deslizam o texto tanto da vertical como na horizontal.
- **Barra de Estado** – Informa o utilizador a posição da linha e coluna que estamos a trabalhar além de outros dados importantes, como secção, página, etc.

Algumas funções básicas durante a edição básica de um documento:

Setas para cima/baixo/esquerda/direita – movimentam entre os caracteres e linhas;

Page Up e Page Down – Andam uma página acima ou abaixo, respectivamente;

ENTER – Termina o parágrafo e passa para a linha a seguir;

Backspace – Elimina o caractere anterior.

No processador de texto é possível efectuar diversos tipos de formatação, ou seja, tornar os textos com uma aparência mais agradável através de letras diferentes, cores diferentes, efeitos, etc. A formatação pode ser aplicada directamente no objecto seleccionado (texto ou imagem) ou poderá pertencer a um conjunto de formatações predefinidas que chamamos de estilos.

Para imprimir clique em no ícone com a forma de uma impressora na barra de funções ou aceda através do botão Ficheiro seguido do botão Imprimir.

É Importante que, no menu Ficheiro → Definições de Impressora, tenha definido qual a impressora instalada que deve imprimir e se as opções do formato do papel é o correcto.

6.6.4 Desenho Vectorial

Para desenho vectorial indicamos a utilização da aplicação que se encontra disponível no menu **KickOff → Aplicações → Escritório → LibreOffice Draw**.

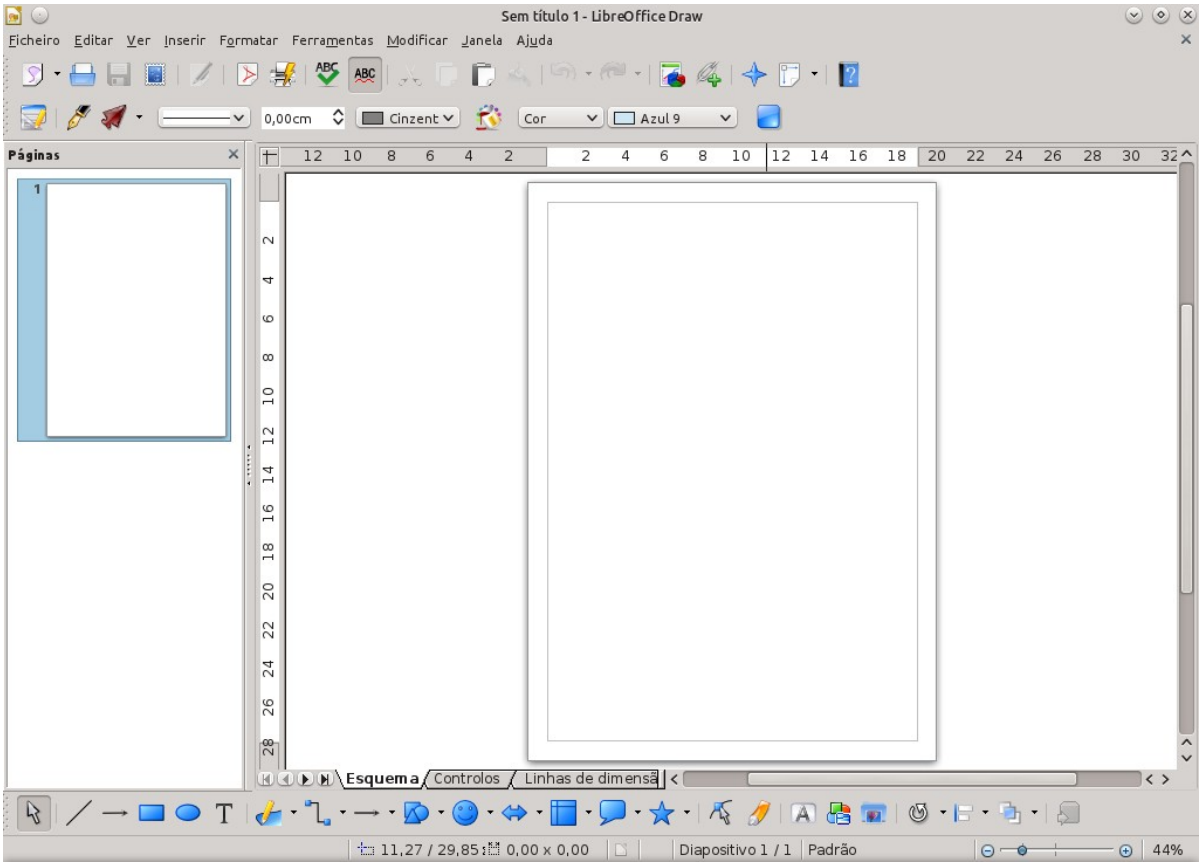


Figura 6.24: Desenho Vectorial - LibreOffice Draw

No LibreOffice Draw pode:

- **Criar Gráficos Vectoriais**
  Criar gráficos vectoriais através da utilização de linhas e curvas definidas por vectores matemáticos. Os vectores descrevem linhas, elipses e polígonos de acordo com a respectiva geometria.

- **Criar objectos 3D**
  É possível criar objectos 3D simples como cubos, esferas e cilindros e até modificar a fonte de luz dos objectos.

- **Criar Grelhas e Guias**
  As grelhas e guias fornecem uma sugestão visual para ajudar a alinhar objectos no desenho. É igualmente possível fixar um objecto numa linha da grelha, guia ou à extremidade de outro objecto.

- **Ligar objectos para mostrar relações**
  É igualmente possível ligar objectos com linhas especiais designadas por “Conectores” para mostrar a relação entre objectos. Os conectores são anexados a pontos de colagem em objectos de desenho, mantendo-se anexados quando os objectos ligados são movidos. Os conectores são úteis para criar gráficos de organização e diagramas técnicos.

- **Visualizar dimensões**
  Os diagramas técnicos mostram frequentemente as dimensões dos objectos no desenho. Pode utilizar linhas de dimensão para calcular e visualizar dimensões lineares.
- **Galeria**
  A galeria contém imagens, animações, sons e outros itens que pode inserir e utilizar nos desenhos, bem como em outros programas do LibreOffice.

- **Formatos do ficheiro gráfico**
  Pode exportar para diversos formatos de ficheiro de imagem conhecidos, tais como BMP, GIF, JPG e PNG.

6.7 Mozilla Firefox - Navegador de Internet

O *Mozilla Firefox* foi escolhido como o navegador de Internet instalado por omissão no Caixa Mágica 18 pela sua facilidade, interface amigável e principalmente a sua estabilidade perante em vários tipos de tecnologias utilizadas na Internet.

Para iniciar o Firefox vá ao menu **KickOff → Aplicações → Internet → Firefox Navegador Web**.

Caixa Mágica - Notícias Linux Portugal - Mozilla Firefox
Ficheiro Editar Ver Histórico Marcadores Ferramentas Ajuda
Caixa Mágica - Notícias Linux Portugal
www.caixamagica.pt/pag/a_index.php
Google
ContribSOFT Comunidade elearning ContribDOC ContribWARE
Linux Caixa Mágica
Energia open source
Principal Caixa Mágica
Acesso rápido:
Sites CM
Download Caixa Mágica
Principal
Software
Suporte
Documentos
Rede de Conhecimento
Magalhães
Receba a nossa Newsletter
O seu email
Notícias
Caixa Mágica 16
Centro de Software Caixa Mágica
Detecção automática de drivers proprietárias
Caixa Mágica 18 Beta disponível para download
Já está disponível para descarregar a versão beta da Caixa Mágica 18.
Estão disponíveis as versões Gnome, KDE e servidor.
As principais novidades são a utilização do Gnome 3.4.1, KDE 4.8.2, Libreoffice 3.5.2, Kernel 3.2.0-23, uma forma mais
Cursos de Formação
Damian Conway
Um orador e formador muito procurado, ele também é o autor de vários módulos bem conhecidos de software. Um membro bem conhecido da comunidade Perl internacional, Damian foi o vencedor dos prémios Larry Wa...
ver mais>
Caixa Mágica presente no Fórum Competitividade e Internacionalização
A Caixa Mágica Software esteve presente no fórum "Competitividade e Internacionalização - Pólos de Competitividade e Clusters | Sessão Anual COMPETE", que decorreu no passado dia 20 de Dezembro no Centro de Congressos e Exposições

Figura 6.25: Navegador Web - Mozilla Firefox

Vejamos o ambiente do *Mozilla Firefox* e algumas notas sobre o interface:

A Barra de Menus esta localizada na parte superior com todas as funções da aplicação.

Abaixo a Barra de Navegação com:

- **Recuar uma página** – Volta a página anterior. Se continuar a pressionar o botão, aparecerá um mini histórico de páginas abertas durante a sessão.
- **Avançar uma página** – Avança para a página em que estava antes de retroceder.
- **Barra de endereços** - Local onde introduz os endereços que deseja aceder na Internet. Se carregar na seta que se encontra do lado direito, obterá uma lista com as últimas páginas visitadas.
- **Recarregar a página actual** – Actualiza a página actual.
- **Parar de carregar a página actual** – Pára o carregamento da página. Este botão em forma de cruz vermelha só aparece se o browser estiver a carregar alguma página e substitui o botão recarregar página actual.
- **Motor de pesquisa rápida** - Neste navegador de Internet foi incluído um campo destinado a pesquisas no motor de pesquisa mais utilizado nos dias de hoje, o Google.
- **Página inicial** – Abre a primeira página que é carregada automaticamente quando liga o Firefox e que pode ser alterada por si nas definições.

Na parte debaixo da página existe a barra de estado.

Se quiser fazer uma pesquisa numa página activa, seleccione o menu **Editar** → **Procurar**, ou utilize a combinação de teclas **CTRL+F**, na barra de estados irá aparecer um campo onde pode inserir o texto a pesquisar.

7. Instalação e Actualização de Software

Neste capítulo poderá ver como se instala e actualiza o software da Caixa Mágica 18, utilizando a ferramenta gráfica *Muon*.

7.1 Instalação de Software em Modo Gráfico

A aplicação para a gestão de software instalada com o Caixa Mágica 18 KDE é o Muon. Para o abrir basta ir ao menu **KickOff** → **Aplicações** → **Sistema** → **Centro de Aplicações Muon**.

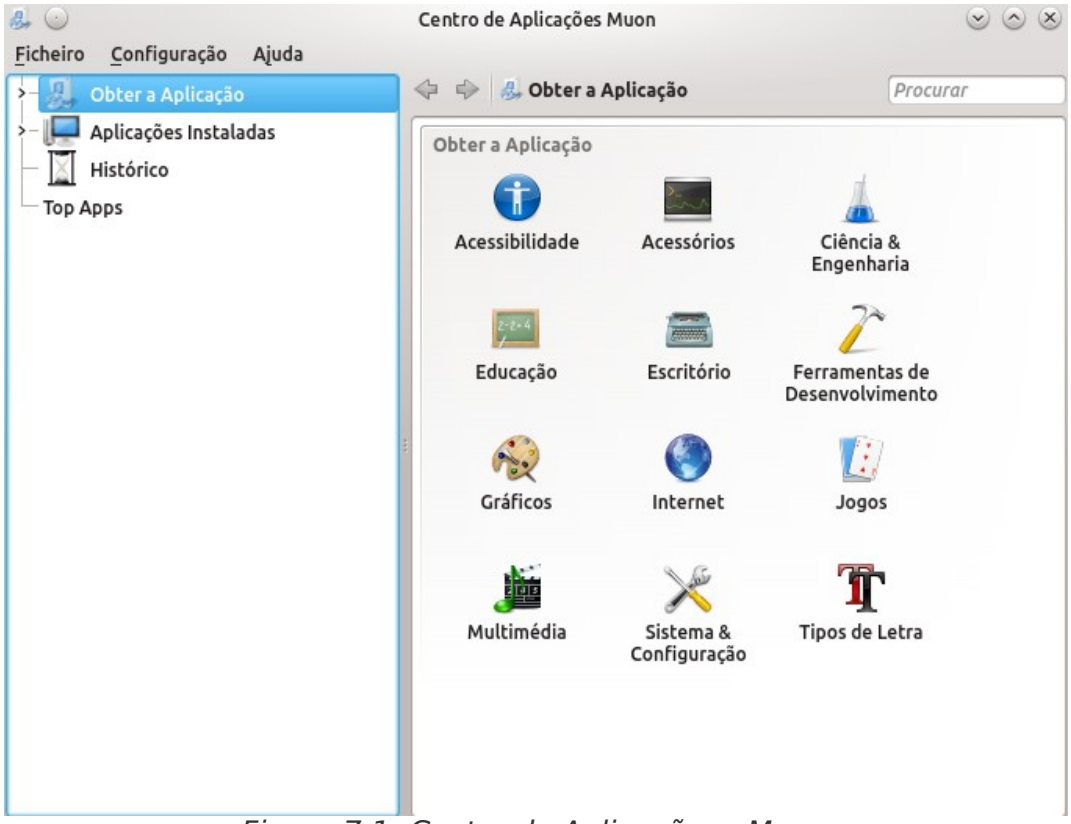


Figura 7.1: Gestor de Aplicações - Muon

A janela do *Muon* está dividida em duas partes. No lado esquerdo pode escolher o tipo de lista que quer ver no lado direito. Pode escolher se quer ver aplicações que pode instalar, pode ver as aplicações já instaladas e ainda um histórico de aplicações.

Para instalar uma aplicação basta procurá-la no lado direito, nas várias categorias em que estão divididas. Se souber o nome da aplicação que quer pode escrever o nome da mesma na caixa de texto no canto superior direito que tem escrito **“Procurar”**.

Se encontrar uma aplicação que goste e queira instalar no seu computador, clique sobre a mesma e aparecerá um botão que contém a opção **“Mais informações”** que lhe permite consultar mais informações sobre a aplicação, assim como um botão para a instalar.

Figura 7.2: Instalar - Muon

A instalação através do *Muon* é muito fácil. Depois de clicar em **"Instalar"**, o programa solicita apenas que introduza a sua palavra passe e encarregar-se-á de fazer download e a instalação da aplicação de um modo fácil e automaticamente.

7.2 Remover Software em Modo Gráfico

Para desinstalar uma aplicação através do *Muon*, deve clicar em **"Aplicações Instaladas"** no lado esquerdo da janela, clicar sobre a aplicação a desinstalar e pressionar o botão **"Remover"**.

Assim como para instalar, para remover um programa basta clicar no botão para **"Remover"**, introduzir a sua password e o *Muon* tratará do resto sem que se preocupe.

Figura 7.3: Aplicações instaladas - Muon

7.3 Actualização de Software

Para fazer a actualizações do seu software, o Caixa Mágica vem equipado com o gestor de actualizações do *Muon*. Uma aplicação muito fácil e prática assim como o seu Centro de aplicações.

O Gestor de pacotes *Muon* procura rapidamente todos os pacotes disponíveis para o seu sistema, assim que o inicia.

Para o executar, deve clicar no menu **KickOff → Aplicações → Sistema → Gestor de Pacotes Muon**.

Figura 7.4: KickOff - Gestor de Pacotes

Assim que abrir, e na eventualidade de existirem, o programa mostrará uma lista com as novas actualizações disponíveis para as suas aplicações. No lado esquerdo poderá escolher se quer ver todas as actualizações ou só as actualizações de programas de uma determinada categoria.

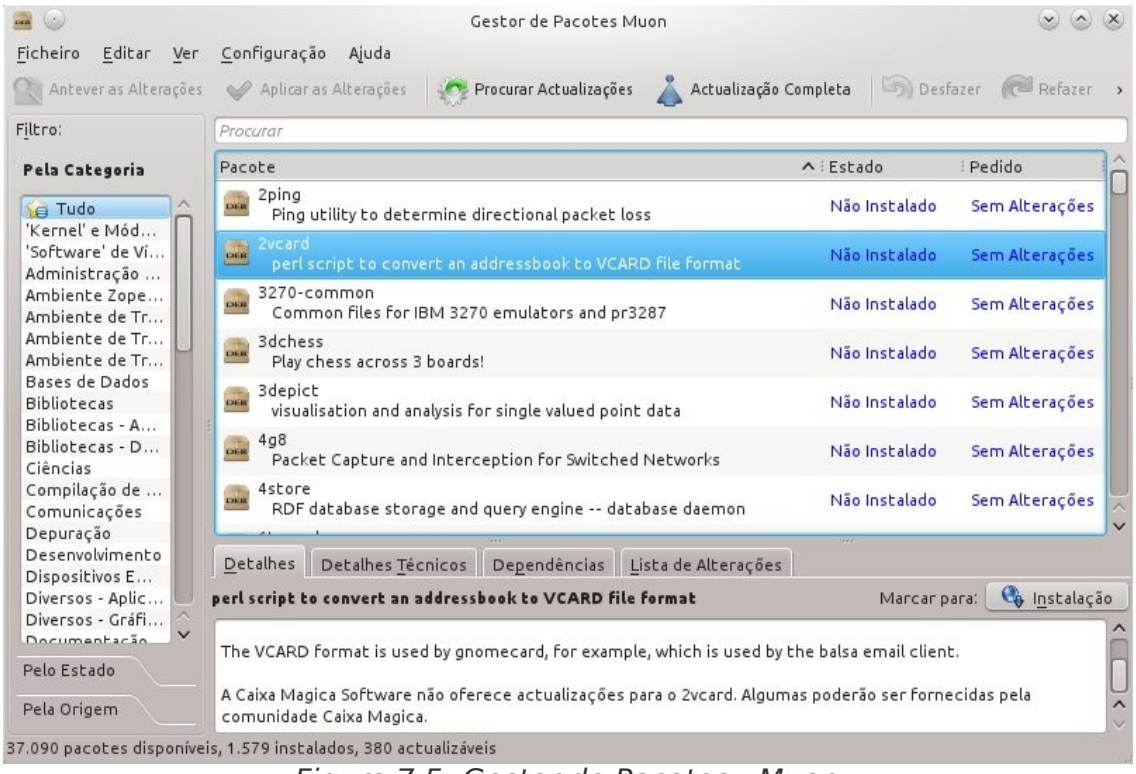


Figura 7.5: Gestor de Pacotes - Muon

Para instalar apenas alguns dos pacotes possíveis, clique nos que desejar e clique em **"Instalação"**. Os pacotes ficaram sinalizados como *Instalar* na coluna *Pedido*.

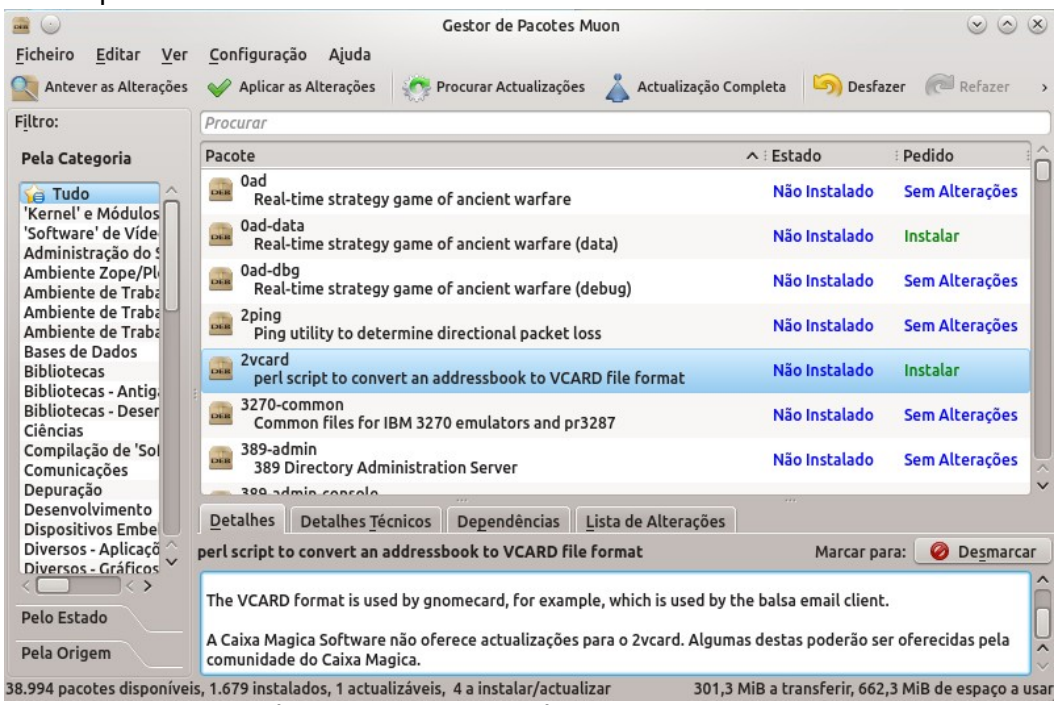


Figura 7.6: Gestor de Pacotes - Muon

Por outro lado se quiser instalar todos os pacotes que houver para instalar basta clicar no botão **"Actualização Completa"** e o *Muon* mostrará uma janela com todas as aplicações prontas para instalação.

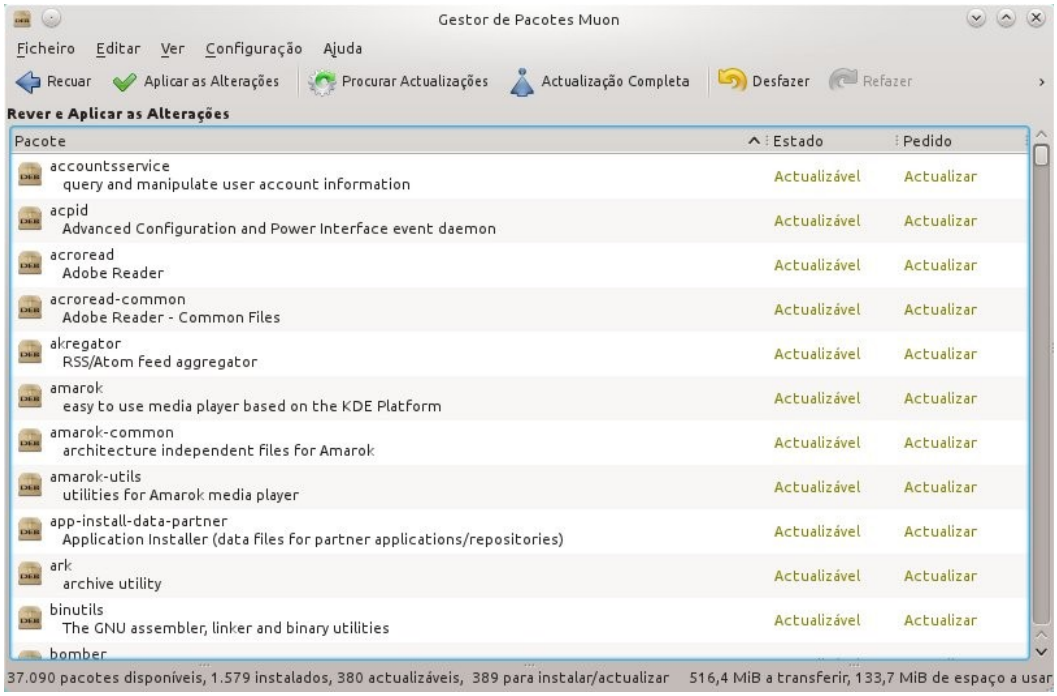


Figura 7.7: Actualização completa - Muon

De qualquer maneira, depois de escolher as aplicações que quer instalar clique em **“Aplicar as Alterações”** para que os pacotes sejam instalados efectivamente.

8. Glossário

Aplicações gráficas, a forma como estas se comportam no desktop e como se relacionam entre si. Exemplos de gestores de janelas: FVWM95, Window Maker, KWM, Enlightment, etc...

GRUB – O GRUB (GRand Unified Bootloader) é um programa que no arranque do computador oferece a possibilidade ao utilizador de escolher entre o sistema operativo com que deseja encontrar dentro dos que este tem instalado no computador. Existem outros programas com a mesma função como o LOADLIN (para DOS) ou o LILO (LInux Loader).

Imagem – O termo "imagem" - no contexto da disquete de arranque - tem como significado o ficheiro que irá ser copiado para dentro da disquete e que é uma imagem de um pequeno sistema operativo.

ISP – Fornecedor do serviço Internet (Internet Service Provider).

Linux – O Linux é um Sistema Operativo. Mais concretamente, é o "kernel" (núcleo) que faz o interface entre a máquina (hardware) e as aplicações (software).

Login – O termo Login pode ser aplicado em dois sentidos. Login é a palavra que serve de identificação de entrada no sistema. Mas, por outro lado, Login também é o acto de entrar no sistema após a validação correcta da senha (password).

LVM – O [L]ogical [V]olume [M]anager é uma ferramenta de gestão de volumes lógicos que permite uma melhor gestão dos discos e partições e oferece mais flexibilidade na alocação de espaço para aplicações e utilizadores.

Network Manager – Ferramenta de monitorização e selecção de ligações à rede.

NTP – O NTP (Network Time Protocol) é um protocolo de sincronização do relógio do computador através de uma ligação à Internet.

Ponto de montagem – O ponto de montagem, ou mounting point, informa-nos sobre o local onde uma partição irá ser montada. No Linux todas as partições e dispositivos encontram-se disponíveis sob a forma de directorias dispostas numa única árvore. Assim, não existe a noção de drive A: ou C:, mas antes de directorias. A drive de disquetes encontra-se geralmente "montada" (isto é, disponível) em "/media/floppy" e o CD-ROM em "/media/cdrom", na mesma árvore de directorias.

Partição – Esta é uma parte autónoma do disco rígido, sendo este composto por uma ou mais partições, primárias ou extendidas. O número máximo de partições primárias por disco é de quatro. Um sistema operativo tem de ser instalado numa partição primária.

9. Licença Pública Creative Commons

A Caixa Mágica Software disponibiliza o conteúdo deste manual sob licença Creative Commons de acordo com as condições abaixo apresentadas.

Excertos do texto poderão ter origem no site ContribDoc (http://contribdoc.caixamagica.pt) respeitando a licença por eles abrangida.

Atribuição 2.5

A CREATIVE COMMONS NÃO É UM ESCRITÓRIO DE ADVOGADOS E NÃO PRESTA SERVIÇOS JURÍDICOS. A DISTRIBUIÇÃO DESTA LICENÇA NÃO LEVA AO SURGIMENTO DE UMA RELAÇÃO CLIENTE-ADVOGADO. A CREATIVE COMMONS PRESTA A PRESENTE INFORMAÇÃO "NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRA". A CREATIVE COMMONS NÃO PRESTA QUAISQUER GARANTIAS NO QUE DIZ RESPEITO ÀS INFORMAÇÕES FORNECIDAS E RECUSA QUALQUER RESPONSABILIDADE POR DANOS QUE POSSAM RESULTAR DO SEU USO.

Licença

A OBRA (CONFORME DEFINIDA EM BAIXO) É DISPONIBILIZADA DE ACORDO COM OS TERMOS DESTA LICENÇA PÚBLICA CREATIVE COMMONS ("LPCC" OU "LICENÇA"). A OBRA ESTÁ PROTEGIDA POR DIREITOS DE AUTOR E/OU POR OUTRA LEGISLAÇÃO APLICÁVEL.
QUALQUER USO DA OBRA QUE NÃO O AUTORIZADO POR ESTA LICENÇA OU NOS TERMOS ADMITIDOS PELA LEGISLAÇÃO DE DIREITOS DE AUTOR É PROIBIDO.
AO EXERCER QUALQUER UM DOS DIREITOS À OBRA PREVISTOS NA PRESENTE LICENÇA O UTILIZADOR ESTARÁ A CONCORDAR COM OS TERMOS DESTA LICENÇA E A ACEITAR VINCULAR-SE AOS MESMOS. O LICENCIANTE CONCEDE AO UTILIZADOR OS DIREITOS PREVISTOS NESTA LICENÇA COMO CONTRAPARTIDA DA SUA ACEITAÇÃO DOS TERMOS E CONDIÇÕES NELA CONTIDOS.

1. Definições
   a. "Obra Colectiva" significa uma obra, tal como uma publicação periódica, uma antologia ou uma enciclopédia, na qual a Obra na sua totalidade e de forma inalterada, em conjunto com uma série de outras contribuições, que constituam elas próprias obras autónomas e independentes, são agregadas num conjunto. Uma obra que constitua uma Obra Colectiva não será considerada uma Obra Derivada (conforme definido em baixo) para os efeitos desta licença.

   b. "Obra Derivada" significa uma obra baseada na Obra ou baseada na Obra e em outras obras pré-existentes, tal como uma tradução, um arranjo musical, uma dramatização, uma conversão em romance, uma versão cinematográfica, uma gravação sonora, uma reprodução artística, um resumo, ou qualquer outra forma na qual a Obra possa ser remodelada, transformada ou adaptada, com excepção das obras que sejam consideradas Obras Colectivas, que não serão consideradas Obras Derivadas para os efeitos da presente licença. Para que não restem dúvidas, quando a obra seja uma composição musical ou uma gravação sonora, a sincronização da Obra numa relação temporal com a imagem animada (“sincronização”) será considerada uma Obra Derivada para os efeitos da presente Licença.

   c. "Licenciante" significa o indivíduo ou a entidade que disponibiliza a Obra sob os termos desta Licença.

   d. "Autor Original" significa o indivíduo ou a entidade que criaram a Obra.

   e. "Obra" significa a obra tutelável por direitos de autor disponibilizada sob os termos da presente Licença.

   f. "Utilizador" significa a pessoa ou entidade a quem sejam atribuídos direitos nos termos da presente Licença, que não tenha previamente violado os seus termos no que diz respeito à utilização da Obra ou que tenha recebido permissão expressa do Licenciante para exercer os referidos direitos não obstante ter violado previamente os termos da licença.

2. Uso legítimo. Nada na presente licença se destina a reduzir, limitar ou restringir quaisquer utilizações que derivem de um uso legítimo, esgotamento ou outras limitações aos direitos exclusivos do detentor de direitos de autor nos termos do Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos ou outra legislação aplicável.

3. Concessão da Licença. Nos termos e condições da presente licença, o Licenciante concede uma licença de âmbito mundial, gratuita, não-exclusiva, perpétua (de acordo com a duração do direito de autor aplicável), para o exercício dos seguintes direitos sobre a Obra:

   a. reproduzir a Obra, incorporar a Obra numa ou mais Obras Colectivas e reproduzir a Obra quando incorporada em Obras Colectivas;

   b. criar e reproduzir Obras Derivadas

   c. distribuir cópias ou gravações da Obra, exibi-la publicamente, executá-la publicamente e executá-la publicamente por meio de uma transmissão de áudio digital, inclusive quando incorporada em Obras Colectivas;

d. distribuir cópias ou gravações de Obras Derivadas, exibi-las publicamente, executá-las publicamente e executá-las publicamente por meio de uma transmissão digital de áudio.

e. Para que não existam dúvidas, quando a Obra seja uma composição musical:
    i. Pagamento devido ao abrigo de uma licença genérica para exibição. O licenciante renuncia ao direito exclusivo de cobrar, quer individualmente quer através de uma sociedade de gestão de direitos dos artistas (e.g. GDA), os montantes que lhe sejam devidos na sequência da execução pública ou execução pública por meios digitais da Obra (e.g. transmissão pela internet).
    ii. Compensação devida pela reprodução ou gravação de obras. O Licenciante renuncia ao direito exclusivo de cobrar, quer individualmente quer através de uma sociedade de gestão de direitos, uma compensação por qualquer gravação criada a partir da Obra (versão “cover”) e de a distribuir, nos termos das disposições de direito de autor aplicáveis.

f. Direitos de transmissão pela Internet e Compensação legal. Para que não subsistam dúvidas, quando a Obra seja uma gravação sonora, o Licenciante renuncia ao direito exclusivo de cobrar, quer individualmente quer através de uma sociedade de gestão de direitos, um montante para a execução pública da Obra por meios digitais (e.g. transmissão pela internet) nos termos das disposições de direito de autor aplicáveis.

Os direitos acima referidos podem ser exercidos em todos os meios e formatos, conhecidos ou futuros. Os direitos acima referidos incluem o direito de fazer as modificações que sejam tecnicamente necessárias para exercer os direitos noutros meios e formatos. Todos os direitos que não tenham sido expressamente concedidos pelo Licenciante ficam assim reservados.

4. Restrições. A licença concedida na Secção 3 acima está expressamente sujeita e limitada pelas seguintes restrições:

a. O Utilizador pode distribuir, exibir publicamente, executar publicamente ou executar publicamente por meios digitais a Obra na medida em que tal seja permitido pela presente Licença e deverá incluir uma cópia, ou o Identificador Uniforme de Recursos (Uniform Resource Identifier) para esta Licença, com cada cópia ou gravação da Obra que seja distribuída, exibida publicamente, executada publicamente, ou executada publicamente por meios digitais. O Utilizador não poderá criar ou impor quaisquer condições à Obra que alterem ou restrinjam os termos desta Licença ou o exercício pelos utilizadores dos direitos que por via da licença lhe sejam concedidos. O Utilizador não poderá sub-licenciar a Obra. O Utilizador deverá manter intactas todas as informações relativas à presente Licença e à renúncia à prestação de garantias. O Utilizador não poderá distribuir, exibir publicamente, executar publicamente ou executar publicamente por meios digitais a Obra com recurso a quaisquer medidas de carácter tecnológico que controlem o acesso à Obra ou a sua utilização de modo inconsistente com os termos deste Acordo de Licença. O acima exposto aplica-se à Obra enquanto incorporada numa Obra Colectiva, mas tal não requer que a Obra Colectiva, para além da Obra em si, esteja igualmente sujeita aos termos da presente Licença. Se o Utilizador criar uma Obra Colectiva, mediante notificação de qualquer Licenciante, deverá, na medida do possível, remover da Obra Colectiva qualquer crédito, realizado nos termos da cláusula 4(b), conforme seja requerido. Se o Utilizador criar uma Obra Derivada, mediante notificação de qualquer Licenciante, deverá, na medida do possível, remover da Obra Derivada qualquer crédito, realizado nos termos da cláusula 4(b), conforme seja solicitado.

b. Se o Utilizador distribuir, exibir publicamente, executar publicamente ou executar publicamente por meios digitais a Obra ou qualquer Obra Derivada ou Obra Colectiva, deverá manter intactas todas as informações relativas aos direitos de autor que recaiam sobre a Obra e deverá disponibilizar, em relação aos meios utilizados: i) o nome do Autor Original (ou pseudónimo, se for o caso), se fornecido, e/ou ii) se o Autor Original e/ou o Licenciante designarem uma outra parte ou partes (uma entidade patrocinadora, uma editora, um jornal) para atribuição na informação sobre direitos de autor do Licenciante, termos do serviço ou por outros meios razoáveis, o nome dessa parte ou partes; o título da Obra, se fornecido; na medida do possível, o Identificador Uniforme de Recursos (Uniform Resource Identifier) que o Licenciante especificamente determine que está associado à Obra, excepto se esse IUR não fizer referência à informação sobre direitos de autor ou à informação sobre o licenciamento da Obra; e, no caso de uma Obra Derivada, dar crédito identificando a utilização da Obra na Obra Derivada (e.g. "Tradução Francesa da Obra de Autor Original" ou "Argumento baseado na Obra original de Autor Original"). Tal crédito pode ser introduzido por qualquer forma razoável, desde que, no entanto, no caso de Obra Derivada ou Obra Colectiva, este crédito apareça, no mínimo, onde qualquer outro crédito semelhante de autoria apareça e de modo pelo menos tão proeminente quanto este outro crédito de autoria.

5. Declarações, Garantias e Exclusão de Responsabilidade.

EXCEPTO QUANDO EXPRESSAMENTE ACORDADO PELAS PARTES POR ESCRITO EM SENTIDO CONTRÁRIO, O LICENCIANTE DISPONIBILIZA A OBRA "NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRA", E NÃO FAZ QUAISQUER DECLARAÇÕES OU PRESTA GARANTIAS DE QUALQUER TIPO EM RELAÇÃO À OBRA, SEJAM EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, LEGAIS OU OUTRAS, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, QUAISQUER GARANTIAS RELATIVAS À PROPRIEDADE DA OBRA, POTENCIALIDADE COMERCIAL, ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO, LEGALIDADE, OU AUSÊNCIA DE DEFEITOS LATENTES OU OUTROS, EXACTIDÃO, OU SOBRE A EXISTÊNCIA OU AUSÊNCIA DE ERROS, QUER POSSAM OU NÃO SER DESCOBERTOS. ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO ADMITEM A EXCLUSÃO DE GARANTIAS IMPLÍCITAS, PELO QUE TAL EXCLUSÃO PODERÁ NÃO SER APLICÁVEL AO UTILIZADOR.

6. Limitação de Responsabilidade.

EXCEPTO NA MEDIDA EM QUE TAL SEJA EXIGIDO PELA LEI APLICÁVEL, O LICENCIANTE NUNCA SERÁ RESPONSÁVEL PERANTE O UTILIZADOR POR QUAISQUER DANOS ESPECIAIS, INCIDENTAIS, CONSEQUENCIAIS, PUNITIVOS OU EXEMPLARES, QUE RESULTEM DA PRESENTE LICENÇA OU DA UTILIZAÇÃO DA OBRA, AINDA QUE O LICENCIANTE TENHA SIDO AVISADO DA POSSIBILIDADE DA OCORRÊNCIA DE TAIS DANOS.

7. Cessação

a. A presente Licença e os direitos concedidos pela mesma terminarão automaticamente em caso de qualquer violação dos termos desta Licença pelo Utilizador. Os indivíduos ou as entidades que tenham recebido do Utilizador Obras Derivadas ou Obras Colectivas sob esta Licença, não verão, no entanto, as suas licenças canceladas desde que tais indivíduos ou entidades não deixem de cumprir os termos destas constantes. As Secções 1, 2, 5, 6, 7 e 8 subsistirão à cessação desta Licença.

b. Nos termos e condições acima expostos, a licença aqui concedida é perpétua (durante a vigência do direito de autor aplicável à Obra). Não obstante o disposto acima, o Licenciante reserva-se o direito de divulgar a Obra sob diferentes condições de licenciamento ou de deixar de distribuir a Obra a qualquer momento; tal escolha, contudo, só pode ser feita desde que não sirva como meio de fazer cessar esta Licença (ou qualquer outra licença que tenha sido ou que deva ser concedida sob os termos desta Licença), e esta Licença continuará válida e eficaz a não ser que seja terminada de acordo com o disposto acima.

8. Disposições Finais

a. Cada vez que o Utilizador distribuir ou executar publicamente por meios digitais a Obra ou uma Obra Colectiva, o Licenciante concede ao destinatário uma licença à Obra com os mesmos termos e condições que a licença concedida ao Utilizador sob a presente Licença.

b. Cada vez que o Utilizador distribuir ou executar publicamente por meios digitais uma Obra Derivada, o Licenciante concede ao destinatário uma licença à Obra original nos mesmos termos e condições que foram concedidos ao Utilizador sob a presente Licença.

c. Se qualquer disposição da presente Licença for inválida ou não-executória ao abrigo da lei aplicável, tal não afectará a validade ou a possibilidade de execução dos restantes termos desta Licença e, sem necessidade de qualquer acção adicional das partes neste acordo, tal disposição será alterada apenas na medida necessária para que tal disposição se torne válida e executável.

d. Nenhum termo ou disposição desta Licença será considerado renunciado e nenhuma violação será considerada consentida, a não ser que tal renúncia ou consentimento seja feito por escrito e assinado pela parte que seja afectada por tal renúncia ou consentimento.

e. Esta Licença representa o acordo integral entre as partes com respeito à Obra aqui licenciada. Não existem entendimentos, acordos ou declarações relativos à Obra que não estejam aqui especificados. O Licenciante não será obrigado por nenhuma disposição adicional que possa resultar de qualquer comunicação proveniente do Utilizador. Esta Licença não pode ser modificada sem a existência de um acordo mútuo por escrito entre o Licenciante e o Utilizador.

A Creative Commons não é parte nesta Licença e não presta qualquer garantia no que diz respeito à Obra. A Creative Commons não será responsável perante o Utilizador ou perante qualquer outra parte por quaisquer danos, incluindo, sem limitação, danos gerais, especiais, incidentais ou consequentes, surgindo em conexão com esta licença. Não obstante o disposto nas duas frases anteriores, se a Creative Commons se tiver expressamente identificado como Licenciante, deverá ter todos os direitos e obrigações do Licenciante.

Excepto para o propósito limitado de indicar ao público que a Obra é licenciada sob a LPCC (Licença Pública Creative Commons), nenhuma parte utilizará a marca "Creative Commons" ou qualquer outra marca ou logotipo relacionado com a Creative Commons sem consentimento prévio e por escrito desta. Qualquer uso permitido deverá estar de acordo com as directrizes de utilização da marca da Creative Commons então válidas, conforme sejam publicadas na sua página na internet ou de outro modo disponibilizadas de tempos em tempos mediante solicitação.
A Creative Commons pode ser contactada pelo endereço http://creativecommons.org.